

Glória das Neves Cerqueira

MÍDIA
UM INSTRUMENTO VEROSSÍMIL PARA POTENCIALIZAR
A COMPETÊNCIA COMUNICATIVA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Engenharia de Produção.

Orientador: Prof. Kleber Prado Filho, Dr.

Florianópolis
2003

FICHA CATALOGRÁFICA

Cerqueira, Glória das Neves

C394m Mídia: um instrumento verossímil para potencializar a
Competência comunicativa /Glória das Neves Cerqueira. _
Florianópolis : UFSC, 2003.
113 p. : foto. ; 30 cm

Bibliografia.

Dissertação (M.S.) _ UFSC.

Orientador: Prof. Dr. Kleber Prado Filho

1. Educação – mídia. 2. Mídia. 3. Linguagem –
desenvolvimento. 4. Linguística. I. Título.

CDD 372.672

Tânia S. dos Santos – CRB/9 –1085

Glória das Neves Cerqueira

MÍDIA
UM INSTRUMENTO VEROSSÍMIL PARA POTENCIALIZAR A
COMPETÊNCIA COMUNICATIVA

Essa dissertação foi julgada e aprovada para a obtenção do grau de **Mestre em Engenharia de Produção** no **Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção** da Universidade Federal de Santa Catarina

Florianópolis, 27 de fevereiro de 2003.

Prof. Ricardo Miranda Barcia, Ph.D.

Coordenador do Programa

Banca Examinadora

Prof. Kleber Prado Filho, Dr.
Universidade Federal de Santa Catarina
Orientador

Prof. Francisco Antônio Pereira Fialho, Dr.
Universidade Federal de Santa Catarina

Profa. Christianne Coelho de Souza Reinisch Coelho, Dra.
Universidade Federal de Santa Catarina

A Deus, por ser a origem de todo o conhecimento.

À minha mãe Isabel, pelo estímulo constante.

A meus filhos Grizella e Luís Henrique.

RESUMO

CERQUEIRA, Glória das Neves. **Mídia: um instrumento verossímil para potencializar a competência comunicativa.** 2003. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) - Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção, UFSC, Florianópolis, Santa Catarina, Brasil.

Pesquisa que aborda as mídias utilizadas no ensino de línguas como elementos auxiliares na construção de conhecimento de forma prazerosa e lúdica, utilizando-se das mídias como ferramentas que conectam conhecimento e sociedade. A pesquisa descreve um modelo experimental aplicado ao ensino de língua portuguesa e adota uma metodologia quanti-qualitativa a fim de identificar como os alunos se comportam diante de uma proposta que associa mídia e conhecimento. A mídia é um instrumento que permite aproximar o aluno à sociedade global, fazendo com que ele reconheça o seu papel enquanto cidadão e ser humano, que precisa adquirir informações e construir conhecimentos, principalmente através da escola, para melhorar a sua realidade.

PALAVRAS-CHAVE: mídia, conhecimento, ensino, língua, interação.

ABSTRACT

CERQUEIRA, Glória das Neves. **Medias used in the language education as process of construction of the Knowledge and social interaction.**2002. Dissertação (Mestrado in Engineering of Production) – Program of Pós-Graduação in Engineering of Production, UFSC, Florianópolis, Santa Catarina, Brazil.

Research that approaches the medias in the education of languages as elements auxiliary in the construction of knowledge of pleasant and playful form, using itself of the medias as tools that connect knowledge and society. The research describes an applied experimental model to the education of Portuguese language and adopts a quanti-qualitative methodology in order to identify as the pupils if they hold ahead of a proposal that associates media and knowledge. The media is instrument allows approaching the pupil to the global society, making with that it recognizes its paper while citizen and human being, that he needs to acquire information end to construct knowledge, mainly through the school, to improve its reality.

WORDS-KEY: Media – knowledge – education – language – interaction.

SUMÁRIO

RESUMO.....	p.vii
ABSTRACT.....	p.viii
1INTRODUÇÃO.....	p.10
1.1 Objetivos do trabalho.....	p.11
1.1.1 Objetivo Geral.....	p.11
1.1.2 Objetivos Específicos.....	p.12
1.2 Justificativa.....	p.12
1.3 Importância do estudo.....	p.13
1.4 Estrutura do trabalho.....	p.14
2 REVISÃO DA LITERATURA.....	p.15
2.1 Desenvolvimento da linguagem.....	p.15
2.1.1 Pensamento e Linguagem.....	p.15
2.1.2 Fala e pensamento.....	p.17
2.1.3 Piaget e a construção do conhecimento.....	p.19
2.1.4 A Construção de conhecimentos.....	p.21
2.2 Educação: Usina de conhecimento.....	p.22
2.2.1 A Educação na construção dos conhecimentos.....	p.23
2.2.2 Educação e sociedade contemporânea.....	p.26
2.3 Comunicação: Processo de Interação Social.....	p.34
2.3.1 Comunicação e Linguagem.....	p.34
2.3.2 Língua e linguagem.....	p.36
2.3.3 Linguagem e a formação do sujeito.....	p.37
2.3.4 A Globalização da comunicação.....	p.38
2.4 Tecnologias na Educação - Mídia e Conhecimento.....	p.40
2.4.1 Comunicação de Massa – Mídia.....	p.40
2.4.2 Mídias na educação.....	p.42

2.5 Tecnologia Educacional.....	p.44
2.5.1 Tecnologia e o ensino de língua.....	p.47
2.5.2 Conhecimentos de Língua Portuguesa.....	p.49
2.5.3 Recursos tecnológicos de ensino.....	p.51
2.5.4 Mídias utilizadas no ensino de língua portuguesa.....	p.53
2.5.4.1 Recursos Didáticos.....	p.54
3 METODOLOGIA DA PESQUISA.....	p.62
3.1 Introdução.....	p.62
3.2 Coleta de Dados.....	p.62
3.3 Análise dos Dados.....	p.63
3.4 Delimitação do Estudo.....	p.63
3.4.1 Descrição do Estabelecimento de Ensino.....	p.63
4 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS DA PESQUISA.....	p.66
4.1 O modelo analisado.....	p.66
4.1.1 Introdução.....	p.66
4.2 Descrição do projeto.....	p.66
4.2.1 Projeto teatro na escola.....	p.66
4.2.2 Justificativa do projeto.....	p.67
4.2.3 Objetivos do Projeto.....	p.68
4.2.4 Metodologia Aplicada.....	p.70
4.2.5 Recursos Utilizados.....	p.70
4.3 Tabulação dos dados.....	p.70
4.4 Análise dos Resultados da Pesquisa.....	p.74
4.5 Sugestões e recomendações ao projeto.....	p.76
5 CONCLUSÃO.....	p.78
6 BIBLIOGRAFIA.....	p.83
7 ANEXOS.....	p.88
ANEXO 1 - Questionário respondido pelos alunos envolvidos no projeto.....	p.89

ANEXO 2 - Roteiro da entrevista aplicada aos alunos e ao coordenador do projeto.....	p.90
ANEXO 3 A - Entrevista feita à equipe pedagógica da escola onde é desenvolvido o projeto.....	p.92
ANEXO 4 - Cronograma de atuação do grupo <i>corphus</i>.....	p.94
ANEXO 5 - Fotos e documentos.....	p.96

1 INTRODUÇÃO

A evolução da ciência, da técnica e o desenvolvimento de recursos tecnológicos ampliaram a qualidade e a extensão da comunicação na cultura social, política, econômica e educacional do planeta nas últimas décadas. Para operar as novas tecnologias, os indivíduos precisaram desenvolver habilidades e adquirir novos conhecimentos. Segundo Thompson, a modernidade representa um complexo desenvolvimento dos meios de comunicação com outros processos.

"O desenvolvimento dos meios de comunicação - desde as mais remotas formas de impressão até os mais recentes tipos de comunicação eletrônica - foi uma parte integral do surgimento das sociedades modernas". (Thompson, 1998, p.12).

Na década de 90, um estudo realizado por Cerqueira (1999), sobre sistema de informações gerenciais, que pretendia valorizar a importância do sistema de informação contábil, verificou que as empresas, mesmo dispondo de sistemas informatizados, precisavam associar o conhecimento humano à capacidade de processamento da máquina para poder utilizar com confiança as informações geradas pelo sistema.

A falta de conhecimento impedia a boa utilização do sistema, pois, as organizações estudadas dispunham de sistema informatizado, mas, em alguns casos, os dados fornecidos ao sistema nem sempre eram adequados ou confiáveis e acabavam gerando informações inúteis; e em outros, o volume de informações gerado pelo sistema era maior que a habilidade de leitura e análise de seu operador.

Ao analisar estas empresas verificou-se que cada uma apresenta uma problemática diferente, que envolve conhecimento, informação e gerência. Embora todas estejam enfrentando conflitos, vão além do desejo de sobreviver neste mercado, querem crescer e se desenvolver, mesmo sem saber como. Querem chegar, à virada do século, grandes, fortes, líderes em qualidade e resultados. É o sonho de todas. (Cerqueira, 1998, p. 64).

Nesta virada de século, as organizações que buscaram respostas para seus problemas, perceberam que a boa utilização de máquina e *software* dependia do conhecimento e da habilidade humana em gerenciar dados e informações. Começou-se a investir no *Capital humano*. Nasce um novo tempo: Era da Informação e do Conhecimento.

Na nova economia não basta dispor de uma infra-estrutura moderna de comunicação; é preciso competência para transformar informação em conhecimento. (Livro Verde do Programa Sociedade da Informação no Brasil, 2000, p.6).

E, para atender ao novo paradigma, os recursos financeiros passaram a ser aplicados na *força intelectual* das organizações, independente do porte ou do ramo de atividade, o conhecimento passou a ser um diferencial competitivo que agrega valor ao produto ou serviço.

Conhecimento, educação, talento, habilidades e tecnologia integraram-se. As organizações, do novo século, procuram melhorar a qualificação dos trabalhadores através de programas educacionais que vão desde a alfabetização à pós-graduação.

Diante disso, a escola, preocupada com o desenvolvimento integral do educando e o exercício da cidadania, tem discutido e procurado apresentar metodologias para aproximar o saber acumulado historicamente à realidade social, de modo a preparar o indivíduo para atuar na sociedade através da participação, da comunicação e da interação com o meio de forma consciente.

Considerando que o homem se desenvolve e interage através da comunicação, que as novas tecnologias ampliam a capacidade de geração de informação através das diferentes mídias e que a escola funciona como uma *oficina de produção de conhecimentos*, pretende-se, através desta pesquisa, identificar como a utilização das mídias nas instituições de ensino pode potencializar a capacidade de comunicação e expressão.

1.1 Objetivos do trabalho

1.1.1 Objetivo Geral

O principal objetivo deste estudo é verificar como as mídias podem contribuir para ampliar o desenvolvimento da competência comunicativa, seja através da linguagem verbal ou não-verbal.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Analisar um método que oportunize condições ao estudante para construir seu próprio discurso;
- Identificar as mídias aplicadas ao ensino de língua;
- Verificar a contribuição das mídias para o ensino de língua.

1.2 Justificativa

Ir contra o avanço tecnológico é algo impossível. No entanto, o grande desafio consiste em associar recursos tecnológicos ao conhecimento humano. As estruturas hierarquizadas e rígidas, mantidas pelas organizações até a década de 80, deram lugar às estruturas flexíveis e dinâmicas. Os novos modelos organizacionais buscaram a interação entre pessoas, processos e tecnologia de informação.

Assim como as organizações se adaptaram às mudanças econômicas e tecnológicas; a cultura contemporânea mudou o comportamento, as atitudes e as concepções humanas. Essa nova dinâmica social exige a adaptação do homem à realidade, que precisa manter uma postura capaz de acompanhar as mudanças que ocorrem ao seu redor, interagir e aprender com elas.

A interação social propicia a construção de conhecimentos, sendo facilitada pela utilização de recursos tecnológicos que aproximam os interlocutores, reduzindo tempo e distância, ampliando as fontes e o volume de informações envolvidas nos processos comunicativos.

No cenário atual, é preciso se manter atualizado, ter acesso às novas tecnologias, estar informado, capaz de criar e de romper paradigmas, garantindo sua inserção e participação social com dignidade. No entanto, a falta de informação e a pouca familiaridade com a tecnologia atalham a boa interação social, pois muitos são constrangidos, discriminados ou excluídos desta cultura emergente, seja pela distância entre as gerações, seja pela distância financeira que impede, a maioria da população do planeta, acompanhar o avanço tecnológico e científico.

Todo o ser humano precisa se desenvolver e tem capacidade para se posicionar diante de questões que interferem na vida coletiva, superar a indiferença e intervir de forma responsável. Por isso, a sua inclusão no modo de viver contemporâneo

tem sido a preocupação dos que pretendem democratizar essa cultura através da educação.

Afinal, a Educação é o único elemento capaz de democratizar o acesso ao conhecimento e às novas tecnologias. Assim, com base em informações obtidas do Livro Verde do Programa Sociedade da Informação no Brasil (2000), pode-se afirmar que:

É a educação o elemento chave para a construção de uma sociedade da informação e condição essencial para que pessoas e organizações estejam aptas a lidar com o novo, a criar e, assim, garantir seu espaço de liberdade e autonomia. (Livro Verde do Programa Sociedade da Informação no Brasil, 2000, p. 6).

Portanto, é através da educação e dos meios tecnológicos, que a sociedade pode oferecer às pessoas condições para se desenvolverem, entrando em contato com o conhecimento já produzido no passado e em produção no presente, desenvolvendo habilidades e, sobretudo, aprendendo "aquilo" que lhes possibilite viver e conviver em melhores condições com seus semelhantes.

Pois, cada vez mais o comportamento humano inclui recursos tecnológicos para produzir processos comunicativos, utilizando-se de diferentes códigos de significação. As novas tecnologias da informação oferecem formas de comunicação que possibilitam o desenvolvimento cultural e a participação no contexto social contemporâneo.

1.3. Importância do estudo

Para Paulo Freire (1997), a aprendizagem ocorre quando são consideradas as reais necessidades do educando, partindo de sua realidade, respeitando o seu processo de conhecimento e também, pela exigência do compromisso político do educador com o projeto educativo que realiza.

A atuação do professor deve ultrapassar as paredes de uma sala, não apenas na questão física, mas cultural de modo a romper com as práticas correntes de ensino que oferecem o saber como produto acabado, fórmulas prontas, muitas vezes já mutiladas, defasadas, desgastadas.

É necessária a capacitação pedagógica e tecnológica de educadores, elemento indispensável para a adequada utilização do potencial didático dos novos meios e fator de multiplicação das competências. (Livro Verde do Programa Sociedade da Informação no Brasil, 2000, p.6).

A proposta de pesquisa desenvolvida, uma vez aplicada, exigirá que o professor abandone a posição de detentor e transmissor de um saber para colocar-se na posição de interlocutor de seus alunos (engenheiro de conhecimentos), fornecendo subsídios e participando da construção de conhecimentos a propósito da linguagem, através das novas mídias que os farão (aluno e professor) pensar, criticar, elaborar criar, construir e produzir saberes capazes de constituí-los como sujeitos e cidadãos.

O desafio causado pelo crescente avanço tecnológico é um convite para se propor atividades pedagógicas que venham oferecer aos estudantes participarem de um processo interlocutivo onde se constrói linguagem e sujeito.

1.4 Estrutura do trabalho

A presente dissertação segue a seguinte estrutura:

No capítulo I, têm-se a introdução, os objetivos e a estrutura do trabalho.

No capítulo II, são apresentados os fundamentos teóricos: conceitos de linguagem e comunicação, teorias da aprendizagem, tecnologia educacional. Sendo, alguns já discutidos por diferentes autores, principalmente, no que se refere às teorias da aprendizagem.

No capítulo III, apresenta-se a proposta metodológica no desenvolvimento da pesquisa.

No capítulo IV, apresenta-se o resultado obtido da pesquisa.

No capítulo V, são apresentadas as conclusões finais.

2 REVISÃO DA LITERATURA

2.1 Desenvolvimento da linguagem

2.1.1 Pensamento e Linguagem

Antes mesmo de falar, a criança já estabelece um código para comunicação, quando se percebe a manifestação da inteligência na busca da satisfação de certas necessidades.

Segundo Piaget (1996), a criança cria uma realidade imaginária que procura solucionar problemas, satisfazer necessidades e não verificar "verdades"; é guiada por sentimentos e emoções. É subconsciente, persegue objetivos e problemas que coloca a si, mas não estão presentes na consciência. É estritamente individualista. Essa forma de pensamento, Piaget classificou como autístico (original). Este pensamento, sob uma longa e persistente pressão social, dá lugar ao pensamento dirigido. O pensamento dirigido, por sua vez é consciente, adaptado à realidade, os objetivos são bem definidos, é influenciado pelas leis da experiência e da lógica.

Portanto, o pensamento se desenvolve devido às necessidades biológicas e de interação, que resultam em linguagem. Maia (2000, p. 19) considera a linguagem como a sendo "a faculdade que todos os homens têm de se comunicar através dos signos de uma língua, e uma linguagem é um sistema de signos (orais, escritos, gestuais, visuais) que possibilitam a comunicação".

Segundo Vygotski (1982), existe uma relação de interdependência entre o pensamento e a linguagem humana. Os pensamentos desenvolvem a linguagem e com ela são organizados, dando origem a novos pensamentos. À medida que ocorre o desenvolvimento da linguagem, aparece a consciência de si próprio e da realidade social como resultado de pensamentos organizados.

A linguagem passa a ser um instrumento lógico e analítico do pensamento estruturado de forma satisfatória. Borba (1998) define a linguagem humana como:

Aptidão humana para associar uma cadeia sonora (voz) produzida pelo chamado aparelho fonador a um conteúdo significativo e utilizar o resultado dessa associação para a interação social uma vez que tal aptidão consiste não apenas em produzir e enviar, mas ainda em receber e reagir à comunicação (Borba, 1998, p.9).

A linguagem não necessita necessariamente de sons, não depende da natureza do material que a utiliza, como pode ser observado na linguagem utilizada pelos surdos-mudos e a leitura de lábios. Os animais utilizam-se da linguagem independente de estabelecerem um código lingüístico, visto que estão desprovidos de condições biológicas para fazê-lo. Sapir (1985, p.14) define a linguagem como: "um método puramente humano e não instintivo de comunicação de idéias, emoções e desejos por meio de um sistema de símbolos voluntariamente produzidos".

Isto é, a linguagem humana é muito mais complexa do que o sistema de sinais entre animais, pois o homem pode, graças às suas notáveis faculdades, falar e dar expressão a praticamente qualquer pensamento, desde que associe aspectos biológicos, fisiológicos, mentais aos códigos (voluntariamente) criados pelo homem.

Pois, o ser humano associa sons convencionais voluntariamente articulados às experiências, que por sua vez formam um símbolo (uma palavra), que é um elemento lingüístico. O vocábulo, resultante desta associação, associa-se a outras experiências, não necessariamente às próprias, mas às do grupo inteiro. Ou seja, a palavra "carro" não é um fato lingüístico apenas pelo som emitido, mas pelo significado que passa a ter à medida que são feitas associações.

No ato da comunicação, o universo do vocábulo "carro" vai além da experiência individual e passa a ser atribuído a uma categoria que a comunidade humana aceita consensualmente. Portanto, impressões individuais isoladas podem ser incomunicáveis em dado momento, no entanto ao serem relacionada a outras impressões anteriores ou posteriores passarão a ter significado.

A linguagem é capaz de percorrer toda uma gama de usos psíquicos, acompanhando o conteúdo interno da consciência em diversos níveis, desde o estado mental (imagens concretas) até a focalização de conceitos abstratos e suas relações (raciocínios).

A linguagem funciona como uma roupagem utilizada pelo pensamento. Pois o pensamento é inconcebível sem a linguagem, ela ocorre a nível cognitivo, é abstrata e não se separa do pensamento. Se um ser humano fixar o pensamento em uma imagem, logo constrói uma série de raciocínios utilizando-se da linguagem.

A linguagem permeia o conhecimento, o pensamento, a comunicação e a ação. Ela é a roda inventada, que movimenta o homem e é movimentada pelo homem. Produto e produção cultural, nascida por força das práticas sociais, a linguagem

humana, tal como o homem, destaca-se pelo seu caráter criativo, contraditório, pluridimensional, múltiplo e singular, a um só tempo.

Sapir (1985) conclui que não há solução senão aceitar a linguagem como um sistema funcional completo ligado à constituição psíquica ou "espiritual" do homem. Portanto, o processo de interação da linguagem e do pensamento leva a compreender que o instrumento torna possível o produto, e o produto aperfeiçoa o instrumento.

A linguagem é uma herança antiga da humanidade, sendo a maior forma de aquisição cultural do homem. Na realidade, a linguagem é o instrumento de expressão significativa do pensamento.

2.1.2 Fala e pensamento

O desenvolvimento da fala humana pressupõe um certo nível de desenvolvimento do pensamento, estabelecendo um estreito relacionamento entre a linguagem e o pensamento. O pensamento é verbalizado através da fala.

Vygotsky (1982) afirma que, a relação entre pensamento e palavras não é um fato e sim um processo, um contínuo ir e vir do pensamento à palavra e da palavra ao pensamento...

Seus estudos comprovam que tanto a fala quanto o pensamento passam por processos evolutivos distintos. O progresso da fala não é simultâneo ao progresso do pensamento. A criança leva um certo tempo para assimilar fala e pensamento, passando por um processo que lhe fará apreender a relação entre o signo e significado.

Para Vygotski (1982), o desenvolvimento da fala e do pensamento se dá em quatro estágios:

a) O primeiro estágio é natural ou primitivo, quando as operações mentais aparecem em sua forma original; corresponde à fala pré-intelectual (balbucios e choros) e ao pensamento pré-verbal. Segundo Vygotski (1982), Buehler denomina esta fase da criança como *idade chimpanzóide*, quando ocorrem as primeiras invenções da criança, muito primitivas, mas fundamental para o desenvolvimento mental.

b) O segundo estágio apresenta o primeiro exercício da inteligência prática. O contato físico com seu próprio corpo e objetos à sua volta. Manifesta-se pelo uso

correto das formas e estruturas gramaticais antes que a criança tenha estabelecido uma relação lógica entre fala e objeto. A criança domina a sintaxe da língua, antes da sintaxe do pensamento.

c) O terceiro estágio se caracteriza pelo uso de signos exteriores quando operações externas são usadas como auxiliares na solução de problemas internos. A criança conta com os dedos, na fala ocorre um diálogo interior entre fala e pensamento, muitas vezes incompreensível para outras pessoas.

d) O quarto estágio é o do crescimento interior. A criança começa a contar mentalmente, usa a memória lógica. Na fala corresponde ao estágio final da fala interior, silenciosa. As operações internas e externas transformam-se uma na outra. Como exemplo pode-se tomar a revisão mental de uma dada tarefa.

A fala interior se completa com o desenvolvimento do pensamento e os processos lingüísticos, relacionando-se através de abstrações.

Somos, portanto, forçados a concluir que a fusão de pensamento e fala, tanto nos adultos como nas crianças, é um fenômeno limitado a uma área circunscrita. O pensamento não-verbal e a fala não intelectual não participam dessa fusão e indiretamente são afetados pelos processos do pensamento verbal (Vygotski, 1982, p. 59).

Assim, mesmo na etapa final do desenvolvimento, o ser humano pode, voluntária ou involuntariamente, relacionar ou não pensamento e fala da seguinte maneira (Vygotski, 1982):

a) pensa e não fala: estabelece uma relação lógica sem utilizar-se da fala ou de códigos lingüísticos; pois, o pensamento pode funcionar sem qualquer movimento de fala;

b) fala e não pensa: fala algo sem pensar ou não estabelece uma relação lógica entre o que fala e o que pensa. Não há processo mental quando o indivíduo recita uma poesia, é um ato mecânico. Não há qualquer razão psicológica para se considerar que todas as formas de atividades verbais sejam derivadas do pensamento;

c) pensa e fala: através de uma atividade mental, estabelece uma lógica entre o que pensa e o que fala.

Embora sob perspectivas diversas, tanto Piaget (1996), quanto Vigotski (1982) reconhecem a interação da criança com o meio no processo de desenvolvimento da

fala e do pensamento. Piaget (1996), quando se refere ao pensamento dirigido e à abstração reflexiva, e Vygotski (1982), quando se refere ao diálogo interior e exterior.

Segundo Duarte (1996) ao citar Oliveira, o meio tem função fundamental no desenvolvimento do ser humano, reconhecido tanto na teoria de Piaget, como em Vygostki.

Embora haja uma diferença muito marcante do ponto de partida que definiu o empreendimento intelectual de PIAGET e VYGOTSKI - o primeiro tentando desvendar as estruturas e mecanismos universais do funcionamento psicológico do homem e o ultimo tomando o ser humano como essencialmente histórico e, portanto sujeito às especificidade do seu contexto cultural - há diversos aspectos a respeito dos quais o pensamento desses dois autores é bastante semelhante (...) Tanto PIAGET como VYGOTSKI são interacionistas, postulando a importância da relação entre o indivíduo e ambiente na construção dos processos psicológicos; nas duas abordagens, portanto, o indivíduo é ativo em seu próprio processo de desenvolvimento: nem esta sujeito apenas a mecanismos de maturação nem submetido passivamente a imposições do ambiente. (Oliveira apud Duarte, p. 83, 1996).

Portanto, o desenvolvimento da fala e do pensamento depende da associação de elementos biológicos a estímulos externos, pois um ser humano dotado de condições biológicas normais somente desenvolverá a fala se for estimulado e se tiver contato com outros falantes; enquanto um ser impedido biologicamente de falar poderá emitir sons, desenvolver o pensamento e, desde que estimulado, criar um código para estabelecer a comunicação.

2.1.3 Piaget e a construção do conhecimento

Ainda que, Piaget (1996) reconheça e valorize a experiência com os estímulos do ambiente para constituição da inteligência, ele considera que o meio não predomina exclusivamente na constituição do conhecimento.

O principal postulado da teoria piagetiana é que existe uma forte dotação mental desde o nascimento, ou seja, admite a existência de um grande número de estruturas mentais já pré-definidas por ocasião do nascimento.

Estas estruturas representam um núcleo fixo da competência humana, que a partir do nascimento se desenvolve em três estágios: O primeiro passo seria a constituição de uma lógica de ações, anterior à linguagem, no período denominado

sensorio-motor; em seguida, viria um estágio de conceptualização das ações pela representação; depois passaria para um estágio de agrupamentos logicamente estruturados.

Para a epistemologia genética de Piaget (1996), a solução da origem e processo do conhecimento, está numa terceira via, alternativa ao empirismo e ao pré-formalismo: o *construtivismo* seria então a solução para o estudo da gênese do conhecimento.

Esta concepção construtivista incluiria a descrição e a explicação de como se constroem as operações intelectuais e as estruturas da inteligência, que, mesmo não determinadas por ocasião do nascimento, são gradativamente elaboradas pela própria necessidade lógica e cultural.

Ele supõe a existência de uma hereditariedade específica do homem constituída de seu equipamento neurológico e sensorial que pode impedir ou facilitar o funcionamento intelectual, mas que não o explica.

Para Piaget (1996), inteligência é:

Assimilação: na medida em que *incorpora* todo e qualquer dado da experiência ou objeto ao sujeito.

Acomodação: o processo de modificação de esquemas para ajustes aos novos objetos a conhecer.

Adaptação: a construção de um equilíbrio progressivo entre o mecanismo assimilador e a acomodação.

Torna-se necessário, portanto, que o sujeito transforme a si mesmo. A esse esforço transformador de si mesmo Piaget chama acomodação. Acomodação implica, pois, transformação realizada pelo próprio sujeito. Assimilar e acomodar são, portanto, ações transformadoras do próprio sujeito. Essas transformações são correlativas, isto é, a medida que elas acontecem no plano do objeto, acontecem, também, no plano do sujeito. (Becker, 2001, p. 52).

Ou seja, ao adaptar-se o sujeito transforma-se a si mesmo através de um processo reflexionante que passa pela assimilação, momento em que o sujeito assimila o objeto com base nas estruturas que dispõe, e a acomodação, momento em que ocorre a perturbação que impõe modificações das estruturas. A ação transformadora sobre o objeto transforma o sujeito.

2.1.4 A Construção de conhecimentos

Partindo do pressuposto que o homem pode ou não associar a fala ao pensamento, entende-se que a construção de conhecimento não se desenvolve apenas à medida que o sujeito relaciona aspectos lingüísticos à ação de pensar, mas a partir de inferências originadas pela perturbação interior causada por fatos novos.

O sistema cognitivo se desenvolve a partir dos estímulos externos recebidos desde o nascimento. Durante toda a vida, o homem, continua a receber influência externa para a reelaboração dos conhecimentos e está "aprendendo" através de um processo cognitivo que lhe permite assimilar e acomodar conhecimento, que ao receber dados novos (externos) é *perturbado* e transformado em novos conhecimentos.

A construção de conhecimentos ocorre sobre uma base biológica que ao sofrer um processo histórico-pedagógico gera uma forma de pensar, agir e ver o mundo. A cada novo dado que entra no sistema cognitivo pode-se construir uma representação da informação contida ou elaborar, através do raciocínio, uma associação a conhecimentos anteriores que construirão novos conhecimentos.

Segundo o Professor Fialho (2000), 90% de cada novo conhecimento construído é formado por conhecimentos anteriores e 10% por novas informações.

Portanto, a capacidade de realizar inferências a partir de conhecimentos e informações procedentes de uma situação (raciocínio), é algo específico do homem, que pode garantir a evolução de seu sistema cognitivo através da construção de conhecimentos.

Para Piaget (1996), as estruturas mentais não são inatas, nem determinadas pelo meio, mas são produtos de uma construção devida às perturbações do meio e à capacidade do organismo de ser perturbado e responder a essa perturbação, realizando o que ele denominou Abstração Reflexionante.

Segundo Becker (2001, p.59), "o conhecimento é resultado de uma construção por um processo de abstração reflexionante que ocorre, de forma geral, na interação sujeito-objeto".

Assim, abstração reflexionante é a retirada das coordenações de ações ou operações das atividades do sujeito. É o processo de formação do conhecimento, que ocorre após o sujeito ter agido sobre determinado objeto, sobre o meio que lhe

permite agir sobre as ações e retirar observações geradas pela coordenação das próprias ações.

O processo de abstração reflexiva permite que o conhecimento seja construído a partir de inferências exercidas sobre outros conhecimentos já adquiridos, sendo associado a novos dados ou informações.

Enfim, somente o homem possui uma estrutura biológica que lhe permite evoluir cognitivamente através de estímulos externos, sendo que o mesmo não acontece com a mesma intensidade com animais, porque a função biológica determina os limites da aprendizagem. Ao que parece, o limite do homem lhe permite aprender sempre, construir-se e reconstruir-se em busca de um melhor entendimento de si mesmo e de seu funcionamento; agindo e interagindo consigo, com o outro e com o mundo.

2.2 Educação: Usina de conhecimento

Segundo Vygotsky (1982), o conhecimento não procede apenas da experiência única dos objetos e nem de uma programação inata do sujeito, mas é resultado tanto da relação recíproca do sujeito com seu meio, quanto das articulações e desarticulações do sujeito com seu objeto. Dessas interações surgem construções cognitivas sucessivas, capazes de produzir novas estruturas em um processo contínuo e incessante.

Para Duarte (1996), Vygotski revela uma interação historicamente acumulada, mediatizada por produtos sociais, desde os objetos até os conhecimentos historicamente produzidos, acumulados e transmitidos. A escola de Vygotski, Duarte citando Grossi, Bordin e outros (1993), denominou Construtivismo Pós-Piagetiano.

Construtivismo pós-piagetiano é um novo e sólido paradigma sobre aprendizagem, o qual acrescenta aos dois pólos clássicos - o sujeito e a realidade - em torno dos quais era pensada a construção de saberes e conhecimentos 'a fascinação do estar juntos', isto é, os outros, o grupo e o social. Trata-se, portanto, da junção enriquecedora dos resultados dos estudos de Piaget, com os de Wallon, de Vygotski, de Paulo Freire, de Sara Pain as contribuições de Marx, Freud e da sociologia, da antropologia, da lingüística contemporâneas (Grossi, Bordin, apud Duarte, p. 87, 1996).

Afinal, sem sensações, percepções e representações, o pensamento não se desenvolve, e interrelacionar os conhecimentos teóricos às experiências práticas da

realidade leva o aluno a formular seus próprios significados e dar conotações diferentes ao que era pretendido pelo emissor.

2.2.1 A Educação na construção dos conhecimentos

A capacidade de aprendizagem¹ é comum ao animal irracional e ao ser humano, criança ou adulto. Representa uma adaptação ao meio, é fundamental à sobrevivência de todo o ser vivo. No entanto, como característica essencial do psiquismo humano, o ato de aprender difere do adestramento animal pelo seu caráter criador, dinâmico e intencional. A motivação, a inteligência e a hereditariedade influenciam a aprendizagem, cujos elementos básicos são o estímulo, a resposta, o impulso e o reforço.

Diante disso, as atuais teorias da aprendizagem apontam para o papel da motivação; os estágios da aprendizagem; os processos e a natureza da evocação, do esquecimento e da recuperação de informações (memória). Cientistas estudam conceitos não passíveis de quantificação, como a imagem, os processos cognitivos, a conscientização e a vontade.

No entanto, antes de mencionar as formas de aprendizagem, é preciso esclarecer o significado do verbo *aprender*, já que muitas vezes esta ação é confundida com outras, por julgar tratar-se de sinônimos. É possível que haja uma espécie de relação entre *entender*, *compreender* e *aprender*, mas é preciso saber de que forma estas ações podem contribuir na construção do conhecimento.

Entender é uma operação elementar que se realiza ao finalizar a correspondente decodificação, quando se conhece o que se quer expressar ao utilizar signos conhecidos que correspondem a um léxico. Entender é um processo lógico que necessita da memória e realiza um processo de análise. Pode-se entender um fato, um evento, uma palavra.

Exemplo: Pode-se entender o falante nativo e identificar a estrutura sintática da língua estrangeira utilizada, mas para compreender a mensagem transmitida é preciso relacionar outros aspectos culturais (gestos e outras marcas lingüísticas).

O diretor de uma empresa pode repassar a sua secretária um roteiro de tarefas e perguntar à mesma: *entendeu?* Certamente, após a primeira leitura ela responderá:

¹ Aprendizagem, segundo a psicologia comportamental, é o processo de modificação da conduta por treinamento ou experiência.

entendi. Entende a linguagem utilizada, a seqüência das tarefas, porém não relaciona ao conteúdo à importância da tarefa.

Já, o ato de *compreender* vai além de entender, exige uma operação mais complexa, que se realiza ao integrar as informações. É um processo psicológico que necessita de inteligência e realiza um processo de síntese. Pode-se compreender uma realidade, um raciocínio, uma inferência, um sistema e todas suas possíveis relações etc. *Compreender* é dar significado aquilo que foi entendido, e a construção de uma representação, de uma interpretação por analogia com uma situação conhecida, é raciocinar.

Enquanto que, o ato de *aprender* é um processo contínuo, pelo qual a informação é armazenada na memória de longa duração. Consiste em construir novo conhecimento com base nas representações feitas através do raciocínio e dos conhecimentos anteriores. Segundo o Professor Fialho (2000), *aprender* é a compreensão armazenada na memória de Longo Termo e *aprender a aprender* representa a automatização do processo denominado por Piaget de *Abstração Reflexiva*.

Abstração Reflexiva é o processo em que o indivíduo pensa nas etapas que executa e constrói algum tipo de teoria que justifique os resultados obtidos. É o momento no qual o sujeito se constrói enquanto sujeito. Constrói seus próprios significados a partir da imagem do outro, está aberto para estar sempre avaliando novas situações, raciocínio, novas idéias, ações.

Ainda, conforme Professor Fialho (2000), o pensamento científico admite duas formas para a aquisição dos conhecimentos: a aprendizagem por descoberta e a aprendizagem por instrução.

Na aprendizagem por instrução o estudante é conduzido a um saber através da execução da realização de determinadas tarefas partindo de regras ou conceitos fornecidos, sem ao menos compreender o porquê das regras e o porquê de sua redução. É a aprendizagem que consiste em transmitir um conhecimento através de regras que conduzem a um saber. O estudante entende as regras, aplica-as, soluciona o problema; muitas vezes não compreendendo.

Já, na aprendizagem por descoberta (ou através do erro) o estudante é conduzindo ao saber partindo da própria ação ao saber fazer. A aprendizagem se dá durante um processo de aquisição de resultados, que permitirá a solução do problema. Ou seja, o aluno terá que buscar soluções, encontrar caminhos que o

levar a solução dos problemas, para isso será necessário que ocorra a Abstração Reflexiva, que haja inferência, associações a conhecimentos anteriores. A aprendizagem por descoberta dá liberdade ao aluno para que ele erre, mas que aprenda com estes erros, construindo uma escada de conhecimentos em direção a solução da tarefa.

No contexto da aprendizagem por descoberta o aluno torna-se um "engenheiro do conhecimento" ou seja, passo a passo ele está obtendo dados novos (pesquisa + conhecimento acumulado + vivência), estabelecendo informações (relacionando dados) construindo novos conhecimentos a partir de sua própria experiência, combinando conhecimento anterior, dados novos, informações, ação e reflexão.

Não nos é, pois necessário, para explicar a aprendizagem, recorrer a fatores separados de motivação, não porque eles não intervenham..., mas porque estão incluídos desde o começo na concepção global da assimilação. De tal ponto de vista de um esquema nada mais é do que o aspecto cognitivo ou afetivo de um esquema enquanto reclame sua alimentação normal, quer dizer os objetos que ele pode assimilar; e o interesse... é a relação afetiva entre a necessidade e o objeto suscetível de satisfazê-la. (Piaget apud Becker, 1959,p.66)

Ao longo da história, a educação no Brasil passou por diferentes métodos de aprendizagem baseados em teorias que tornaram a escola um ambiente de natureza disciplinador, transmitindo o conhecimento acumulado e limitando o estudante ao entendimento deste conhecimento. Hoje, a prática pedagógica precisa ser conduzida para a geração de conhecimento, através da aprendizagem por descoberta, que permite à educação ir além da transmissão do saber acumulado, caminhando rumo à construção de novos conhecimentos, não apenas teóricos, mas práticos.

Para compreender a definição de aprendizagem por descoberta pode-se utilizar o seguinte exemplo: uma criança de aproximadamente dois anos, curiosa, corre em direção ao fogo por achá-lo colorido. Imediatamente, a mãe corre e protege o filhinho, alegando que o fogo queima. Para a criança o fogo é bonito, mas o que é queimar? Fica mais curiosa. O fogo é bonito, logo queimar deve ser bonito. Na primeira oportunidade que a criança tenha para conhecer melhor o fogo, ela não vai hesitar em se aproximar, por mais que a mãe já tenha dito várias vezes que fogo queima. A criança já entendeu o código, porém não compreendeu o seu significado e somente compreenderá a partir do momento em que passar carinhosamente sua

mãozinha sobre o fogo, neste momento o verbo queimar terá muito significado para ela, que passará a evitar o fogo ou algo que a ele se assemelhe.

Pois, o ato de aprender não envolve apenas o sistema cognitivo, aprende-se com o corpo todo, e também em termos dos afetos, sentimentos e emoções.

2.2.2. Educação e sociedade contemporânea

Faz parte da condição humana conviver em sociedade, relacionar-se e interagir politicamente. O homem necessita acompanhar as mudanças que ocorrem em sua volta, caso contrário é colocado à margem. Estar em uma posição marginal não causa danos apenas ao *status* do indivíduo, mas provoca desequilíbrios materiais e psicológicos.

A educação no século XX procurou assumir um caráter internacional. Expandiram-se os centros de estudos de âmbito internacional; sucederam-se os congressos, assembléias e simpósios sobre educação; lançaram-se várias publicações especializadas na matéria, enfatizando-se à luta contra o analfabetismo, à educação dos adultos, bem como à "educação permanente", já que as mudanças se processavam com grande rapidez, exigindo, portanto, uma constante atualização de métodos e programas educacionais.

“ ... as exigências impostas ao ser humano e à sociedade pelo processo de desenvolvimento tecnológico determinaram a necessidade de estender a ação educativa a todo o curso de nossa vida, tornando a Educação um processo permanente e continuado. Já não existe um momento em que a Educação possa ser considerada concluída; ela está sempre em processo. Todos os recursos destinados a promover esse processo contínuo de aprendizagem estão incluídos no conceito de Educação Permanente. “
(Goulart, 1997, p.81)

É através da educação que os indivíduos desenvolvem suas habilidades e procuram garantir seu papel profissional e social para ter seus direitos básicos de sobrevivência assegurados. A educação tem a função de preparar os indivíduos para viver em sociedade.

A sociedade contemporânea vive a *era da informação* e a construção ampla do conhecimento se faz através de recursos que permitam a formação e a participação dos sujeitos, não apenas no processo pedagógico, mas também político junto a esta sociedade, que está se construindo em meio a diferentes condições e projetos de

desenvolvimento social, segundo as estratégias moldadas de acordo com o contexto de cada país.

Os países economicamente desenvolvidos, bem como boa parte daqueles em via de desenvolvimento, já adotam políticas e iniciativas voltadas para a sociedade de informação. Na qual, subjacente a várias atividades corriqueiras, está uma imensa massa de meios de comunicação que cobre países inteiros, interliga continentes e chega às empresas e casas. São fios telefônicos, canais de microondas, linhas de fibras óticas, cabos submarinos transoceânicos, transmissões via satélite. São componentes que processam informações, controlam, coordenam e tornam compatíveis os diversos meios. Tal é a capacidade de transmissão que o usuário nem se dá conta de todo o complexo aparato que apóia esses serviços, e a maioria das pessoas não tem idéia de como é produzida a comunicação.

A sociedade da informação não representa um modismo, mas uma profunda mudança na organização da sociedade e da economia, consistindo-se num novo paradigma, um fenômeno global com elevado potencial transformador.

Embora se esteja vivendo grandes mudanças sociais, econômicas e culturais; grande parte da população do planeta jamais teve acesso ao telefone e é grande o nível de analfabetismo no planeta.

Diante da possibilidade de algumas nações se desenvolverem extremamente e outras chegarem aos requintes da miséria é que, alguns países e blocos políticos, desde meados da década de 90, defrontam-se com as oportunidades e os riscos que cercam o futuro, e reconhecem a importância estratégica da *sociedade da informação*, que vem tomando iniciativa para assegurar que essa nova era venha em seu benefício, evitando a disparidade social, pois se percebe que as nações, que não evoluem rumo ao avanço tecnológico em busca de informações para partirem à ação, estarão fadadas à exclusão por obterem informações desgastadas.

Assim, o Brasil passou a dispor de elementos essenciais para a condução de uma iniciativa nacional rumo à sociedade da informação. Para o Brasil, o desafio é tirar partido do avanço tecnológico para gerar melhores alternativas de trabalho, que possam chegar à população de baixa renda e às minorias marginalizadas, bem como contribuir para fixar no país os profissionais com maior qualificação.

Para isso, no primeiro semestre de 1999, o Ministério da Ciência e Tecnologia reuniu em Brasília um grupo de discussão para delinear um programa de ações

rumo à Sociedade da Informação. Foi formado um grupo de implantação do Programa Sociedade da Informação no Brasil, que iniciou em agosto de 1999 a elaboração de uma proposta detalhada do programa de implantação, esta proposta contou com o apoio de mais de trezentas pessoas no país e no exterior, originando o LIVRO VERDE, que apresenta todos os aspectos relevantes para a Sociedade da Informação no Brasil, os investimentos do setor governamental e privado, tecnologias avançadas e o impacto social, visando atingir ações concretas o grupo procura enriquecer discussões rumo a consolidação de um plano final no LIVRO BRANCO.

Segundo o Livro Verde, o desenvolvimento do Programa Sociedade da Informação no Brasil busca:

- a construção de uma sociedade mais justa, em que sejam observados princípios e metas relativos a preservação da nossa identidade cultural, fundada na riqueza da diversidade;
- a sustentabilidade de um padrão de desenvolvimento que respeite as diferenças e busque o equilíbrio regional ;
- a efetiva participação social, sustentáculo da democracia política;
- a educação é elemento fundamental na construção da sociedade da informação, por conduzir o indivíduo a desenvolver suas habilidades e competências, o conhecimento é a alavanca que impulsiona o desenvolvimento do indivíduo, da família, da escola, da comunidade, da sociedade moderna e as novas tecnologias funcionam como ferramentas que encurtam tempo e distância no processo de comunicação e geração de informação. No entanto, para transformar a informação obtida em conhecimento é preciso competência.

Pensar a educação na sociedade de informação exige considerar uma diversidade de aspectos relativos às tecnologias de informação e comunicação, a começar pelo papel que elas desempenham na construção de uma sociedade que tenha a inclusão e a justiça social como uma das principais prioridades.

Portanto, a educação é o alicerce para a construção da sociedade baseada na informação, no conhecimento e no aprendizado, e seu maior desafio é criar estratégias que permitam o desenvolvimento de habilidades que possibilitem ao educando a compreensão do mundo, tornando capaz de lidar e encontrar soluções para as mudanças.

Educar em uma sociedade de informação significa muito mais que treinar pessoas para o uso de tecnologias da informação e da comunicação: trata-se de investir na criação de competências suficientemente amplas que lhes permitam ter uma atuação efetiva na produção de bens e serviços, tomar decisões fundamentadas no conhecimento, operar com fluência os novos meios e ferramentas em seu trabalho, bem como aplicar criativamente as novas mídias, seja em usos simples e rotineiros, seja em aplicações mais sofisticadas. Trata-se de formar indivíduos para a 'aprender a aprender'. (Livro Verde do Programa de Sociedade de Informação no Brasil, 2000, p.38).

As tecnologias de informação e comunicação devem ser utilizadas de forma a democratizar a participação do cidadão nos processos sociais, devendo ser utilizadas pela escola como meio de integração entre esta e a comunidade, com o objetivo de capacitar pessoas para a escolha e tomada de decisões que afetam a vida em sociedade.

No entanto, a metodologia do ensino brasileiro passou por várias fases umas tão opressoras, que limitaram o indivíduo a memorizar determinados "saberes" considerados úteis e fundamentais para a vida de todas as pessoas, muitas vezes sem respeitar as diferenças sociais, econômicas e os limites individuais, nem a necessidade desses conhecimentos para cada indivíduo.

Mas, a sociedade atual exige criatividade e conhecimento, e para se tornar criativo é preciso construir novos conhecimentos e obter novas informações. Este momento, de forte transição social, deve-se ao avanço acelerado da tecnologia e da democratização do saber, exigindo da escola um ambiente de Engenharia de Conhecimento, capaz de associar tecnologia à informação.

Porém, a escola tem encontrado muita dificuldade para cumprir essa tarefa, pois os custos para a implantação de uma infra-estrutura adequada e a capacitação docente são seus maiores desafios.

Mesmo diante da grande dificuldade econômica e financeira para manter um ensino capaz de acessar todas as tecnologias disponíveis na sociedade contemporânea, de desenvolver pesquisas e estudos, a pedagogia atual está voltada para processos de ensino que têm como sujeito um ser vivo formado por uma estrutura bio-psíquica que o torna capaz de associar dados externos a dados internos (através do raciocínio); de modo a construir seus próprios conhecimentos; ou seja, os sujeitos, como o próprio termo revela, agem e interagem, e na sociedade

contemporânea agir e interagir é fundamental, é questão de sobrevivência. Portanto, estes sujeitos não podem estar limitados a entender determinado conceito ou fórmula; estes sujeitos devem passar pelo que chamamos de "aprender a aprender".

O aprender a aprender ocorre quando se automatiza o processo de abstração reflexiva que nos leva a pensar o nosso próprio pensamento, ou, nas palavras de Maturana e Varela, quando observamos de forma sistemática, nossos próprios estados externos (Fialho, 2000, p.33).

O fato de o aprendiz construir conhecimentos a partir das próprias experiências permite-lhe percorrer um processo que vai além da identificação de dado problema, pois passa pela categorização da situação-problema, pela construção de conhecimentos específicos à situação, chegando a construção de conhecimentos gerais.

Diante desta concepção, a educação deve apresentar uma diretriz pedagógica voltada para a construção de uma escola preocupada e em condições de romper com a *elitização* do conhecimento, capaz de oportunizar aos menos privilegiados, condições de acesso a informações que lhes permitam o desenvolvimento de suas habilidades e a construção *saberes*. Para isso, as escolas devem dispor de elementos técnicos, materiais e humanos que permitam o acompanhamento do avanço tecnológico e científico. Cabe destacar a observação de Saviani (1983):

A proposta pedagógica apresentada aponta na direção de uma sociedade em que esteja superado o problema de divisão do saber. Entretanto, ela foi pensada para ser implementada nas condições da sociedade brasileira atual onde predomina a divisão do saber. Entendo, pois, que um maior detalhamento dessa proposta implicaria a verificação de como ela se aplica (ou não se aplicaria) às diferentes modalidades de trabalho pedagógico em que se reparte a educação nas condições brasileiras (Saviani, 1983, p.83).

Superar problemas de divisão do saber é uma tarefa difícil em um país formado por tanta desigualdade cultural, política, social e econômica. No entanto, reduzir as diferenças e difundir o conhecimento é o grande desafio da educação. Por isso, os métodos de ensino devem partir de uma relação direta da experiência trazida pelo aluno em confronto com o saber trazido de fora (novo), e devem ser colocados a serviço das finalidades da educação. O trabalho pedagógico não deve estar voltado nem para o aluno e nem para o professor, mas para a formação do homem.

O professor precisa ser valorizado no seu papel de autoridade que orienta e favorece o processo de aprender a aprender. O aluno deve ser visto como um ser

que traz consigo um saber que lhe é próprio e que precisa ser valorizado, reelaborado, conscientemente para que possa gerar mudanças na realidade. A relação pedagógica deve ser calcada na autonomia e reciprocidade, provenientes de um processo de maturação.

Pois, o papel da prática pedagógica atual é clarificar o lugar político da educação, da escola, e especificamente do ensino. De acordo com os fundamentos da Pedagogia Crítica, o professor deve trabalhar no sentido de ir além de métodos e técnicas, procurando associar escola-sociedade, teoria-prática e desenvolver uma alternativa que supere a reação entre: a pedagogia e a política.

A educação atual precisa adotar uma prática onde o conhecimento não seja apenas transferido mecanicamente, mas, criar possibilidades para sua própria produção ou construção. O conhecimento é um permanente processo social de busca. A curiosidade, a descoberta, é estimulante, ultrapassa os limites que lhe são peculiares no domínio vital, torna-se fundante da produção do conhecimento, mais ainda, a curiosidade é já conhecimento.

Conforme a proposta dialógica freireana (1997), para a qual ensinar não é transferir conhecimentos, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou construção. Pois, o educador deve estar aberto a indagações, curiosidades, perguntas dos alunos, as suas inibições. Quanto mais, professor e aluno, exercitarem a capacidade de aprender a aprender, mais sujeitos e não menos objetos do processo se fazem. Pois, ambos fazem parte da construção do conhecimento. O professor não pode ser o detentor de todo o saber, o aluno traz uma bagagem de conhecimentos particulares que podem ser compartilhados, associados, construídos e reconstruídos.

A pedagogia atual deve adotar uma postura de respeito à autonomia e à identidade do educando. O aluno deve ser um sujeito crítico, epistemologicamente curioso, que constrói o conhecimento do objeto ou participa de sua construção. Construir, reconstruir e constatar para mudar.

Porém, a responsabilidade do professor é sempre grande, pois ele é aquele que tem mais experiência e tem mais maturidade para estar definindo um caminho a ser percorrido.

Afinal, nenhum tipo de professor (autoritário, licenciado, incompetente, irresponsável, amoroso, mal-amado, frio...) passa pelos alunos sem deixar suas marcas, portanto convém oferecer-lhes bom exemplo.

Por isso, o professor necessita avaliar criticamente de forma prática a sua atuação. A prática docente deve adotar uma postura mais coerente com nossa realidade educacional, ao analisar as contradições entre o que é, realmente, o cotidiano da sala de aula e o ideário pedagógico.

A prática pedagógica só tem sentido quando o "como fazer" está relacionado ao "para que fazer" e ao "por que fazer". A escola deve pensar a prática pedagógica concreta e articulada com a perspectiva de transformação social. Balzan (1982, p.152) propõe uma Didática comprometida com seu povo e com seu tempo. Esse comprometimento implica a consciência de nossas possibilidades e limites.

Para Freire (1997), o professor precisa ser progressista. Deve assumir suas convicções, assumir suas limitações, acompanhadas sempre de esforço para superá-las. O docente precisa testemunhar, viver que: *“ensinar não é transferir conhecimento”*.

Quando o professor julga-se o detentor de todo o saber, ele se torna incoerente e irreal, pois o avanço da tecnologia, o fluxo da informação, a elaboração de proposta e políticas novas surgem em um curto espaço de tempo, que impedem que alguém possa dominar todo este cenário. Pressupor que o aluno nada sabe e que o pouco que sabe não é importante, são idéias que não podem fazer parte da prática pedagógica e o professor precisa tomar consciência de que ambos são os sujeitos do processo, e que um ao transformar o outro, transforma-se a si mesmo. Pois, é na inconclusão do ser, que se funda a educação como processo permanente.

Segundo Freire (1997), professores e alunos conscientes de seu estado *não* acabado e abertos à procura, curiosos, “programados, mas, para aprender”, exercitando tanto mais e melhor a sua capacidade de aprender e de ensinar, tornam-se sujeitos capazes de interagir na sociedade, para transformá-la em um ambiente melhor. É impossível existir sem assumir o direito e o dever de optar, de decidir, de lutar, de fazer política consciente de que as coisas podem piorar, mas, que é possível intervir para melhorá-las.

Portanto, o discurso teórico deve ser associado à prática (ação), o professor deve testemunhar a teoria que apresenta, pois sem o exemplo concreto e prático acaba entrando em contradição, apresenta-se um conteúdo inautêntico. (não convence); deve ser político e moral, um ser crítico e inquiridor, inquieto face a tarefa a realizar.

"O ideal é que na experiência educativa: educandos, educadoras e educadores, juntos, convivam de tal maneira, com os diferentes saberes, que eles, vão virando SABEDORIA".(Freire, 1997, p.60)

Freire (1997) sugere, também, que o professor oriente as atividades, estabelecendo tarefas, cobrando produção coletiva e individual do grupo. O bom clima pedagógico é aquele em que o educando vai aprendendo à custa de sua prática, mesmo que sua curiosidade e sua liberdade devam estar sujeitas a limites, mas em permanente exercício.

Neste sentido, as atividades elaboradas pelo professor podem basear-se em quatro premissas apontadas por documentos de órgãos internacionais e que constam nos Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio (1999,p. 29) e na Introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais (1998,p.15) :

- Aprender a conhecer: considera-se a importância de uma educação geral, suficientemente ampla, com possibilidade de aprofundamento em determinada área de conhecimento. Prioriza-se o domínio dos próprios instrumentos do conhecimento, considerado tanto como meio, quanto como fim. É meio, enquanto forma de compreender a complexidade do mundo, condição necessária para viver dignamente, para desenvolver possibilidades pessoais e profissionais, para se comunicar. É fim, porque seu fundamento é o prazer de compreender, de conhecer, de descobrir. Favorece o desenvolvimento da curiosidade intelectual, estimula o senso crítico e permite compreender o real, mediante a aquisição da autonomia na capacidade de discernir.

- Aprender a fazer: o desenvolvimento de habilidades e o estímulo ao surgimento de novas aptidões tornam-se processos essenciais na medida em que criam as condições necessárias para o enfrentamento das novas situações que se colocam. Privilegiar a aplicação da teoria na prática e enriquecer a vivência da ciência na tecnologia e destas no social, passa a ter uma significação especial no desenvolvimento da sociedade contemporânea.

- Aprender a viver: trata-se de aprender a conviver, desenvolvendo o conhecimento do outro e a percepção das interdependências de modo a permitir a realização de projetos comuns ou a gestão inteligente dos conflitos inevitáveis.

- Aprender a ser: a educação deve estar comprometida com o desenvolvimento total da pessoa. Aprender a ser supõe a preparação do indivíduo para elaborar pensamentos autônomos e críticos e para formular os seus próprios juízos de valor,

de modo a poder decidir por si mesmo, frente as diferentes circunstâncias da vida. Supõe, ainda, desenvolver a liberdade de pensamento, discernimento, sentimento e imaginação, para desenvolver seus talentos e permanecer tanto quanto possível dono do seu próprio destino.

Aprender a viver e aprender a ser decorrem, assim, das duas aprendizagens anteriores - aprender a conhecer e aprender a fazer - e devem constituir ações permanentes que visem a formação do educando como pessoa e como cidadão.

2.3 Comunicação: Processo de Interação Social

2.3.1 Comunicação e Linguagem

Para interagir com o meio, o ser humano utiliza-se da atividade de comunicação, que é uma constante em qualquer escala da vida animal, seja por necessidade de sobrevivência ou por fatores biológicos. A comunicação torna-se presente nas diferentes espécies, variando conforme os meios que cada uma dispõe para se expressar. Diferentemente dos outros animais, os homens se servem de vários expedientes (canais) para entrarem em contatos uns com os outros.

Comunicar significa tornar comum (algo) por meio de um contato, transmitir uma informação. Para isto, as mensagens são construídas através de elementos tirados de um sistema ou código. A língua falada por uma mesma comunidade representa um sistema de signos.

Comunicar, portanto, é transmitir informação. Para isso se constróem mensagens, cujos elementos são tirados de um sistema ou código. Como tornar comum significa compartilhar, é necessário, para que a comunicação se efetue, que haja, de um lado, quem formule a mensagem para enviar a notícia e, de outro quem a receba e decifre. (Borba, 1998, p.22)

Para que haja realmente a comunicação é preciso compartilhar a informação. A comunicação é um processo dinâmico, em movimento, onde está presente quem formula a mensagem (emissor); a mensagem (conteúdo) a ser transmitida; um canal (meio onde passará a mensagem) e o receptor (alguém capaz de decodificar, compreender a mensagem). Caso falhem um desses elementos não há comunicação. Quando se refere a elementos falhos, deve-se considerar que o

emissor precisa conhecer o assunto (conteúdo da mensagem) que quer transmitir; utilizar um meio conhecido pelo outro que deve decodificar a mensagem.

O processo da comunicação não é uma reação biológica como andar. Se for feita uma analogia entre o ato de andar e o processo de comunicação, verifica-se que a atividade de andar trata-se de uma função biológica inerente ao homem, sendo que o mesmo não ocorre com a comunicação, pois o homem é dotado da capacidade de falar, no entanto, se não tiver contato com outros seres de sua espécie com quem possa manter uma relação interlocutiva, não haverá comunicação; ou seja, se for afastado da sociedade, por questão de sobrevivência aprenderá a andar, poderá emitir sons, mas jamais aprenderá a falar, a comunicar idéias segundo o costume de sua espécie.

Na abertura de sua obra política, Aristóteles afirma que somente o homem é um 'animal político', isto é social e cívico, porque somente ele é dotado de linguagem. Os outros animais, escreve Aristóteles, possuem voz ("phone") e, com ela, exprimem dor e prazer, mas o homem possui a palavra (logos) e, com ela, exprime o bom e o mau, o justo e o injusto. Expressar e possuir em comum esses valores é o que torna possível a vida social e política e, dela, somente os homens são capazes. (Chauí, Apud Abaurre, p.01, 2000)

Para Sapir (1980), linguagem é um método puramente humano e não-instintivo de comunicação de idéias, emoções e desejos por meio de um sistema de símbolos produzidos voluntariamente. Portanto, o isolamento, o fato do homem não conhecer o sistema ou código comuns a seu grupo, não lhe permite participar e interagir no processo de comunicação.

A linguagem utiliza-se de aspectos biológicos, fisiológicos e mentais associados aos códigos criados pelo homem. Por tratar-se de algo abstrato a linguagem associa sons convencionais voluntariamente articulados às experiências que por sua vez formam um símbolo, um elemento lingüístico. O vocábulo, resultante desta associação, associa-se a outras experiências, não necessariamente às próprias, mas às do grupo inteiro.

A linguagem envolve toda uma gama de usos psíquicos, acompanhando o conteúdo interno da consciência em diversos níveis, desde o estado mental (imagens concretas) até a focalização de conceitos abstratos e suas relações (raciocínios)

Neves (1997), reconhece como principal função da língua a expressão do pensamento sob o aspecto forma, no entanto sob um paradigma funcional a língua tem como função estabelecer a comunicação entre os usuários.

“Comunicação é um padrão interativo dinâmico de atividades através das quais os usuários efetuam certas mudanças na informação pragmática de seus parceiros. (Neves, 1997, p.44)”.

2.3.2 Língua e linguagem

A linguagem não representa apenas uma atividade escolar. É uma atividade humana, histórica e social, constituída pelos recursos expressivos da língua de uma comunidade e pelo sistema cultural e antropológico de representação da realidade.

Segundo Travaglia (1997), a linguagem pode ser concebida sob três aspectos:

a) linguagem como instrumento de comunicação. Esta é uma concepção tradicional da linguagem, que é vista como código, conjunto de regras, pressupõe um emissor-receptor convencionado;

b) linguagem como expressão do pensamento. Sob esta concepção a linguagem ocorre no interior do pensamento, é individual, não considera o contexto social. A relação linguagem e pensamento se estreitam de forma a concluir que a pessoa não se expressa bem, porque não pensa bem.

c) linguagem como forma de interação. Esta concepção trata do sujeito ativo, histórico e socialmente determinado, inserido no contexto produz um texto (mensagem) com finalidade interlocutiva. Produz efeito de sentido.

O ser humano é dotado biologicamente de inteligência e de faculdades que lhe permitem utilizar diferentes instrumentos para estabelecer diálogos externos. Assim como o pensamento pode ser entendido como uma das manifestações da linguagem, a língua representa o canal pelo qual se transmitem os pensamentos, sentimentos e emoções, ou seja, o meio pelo qual se estabelece a comunicação.

Enquanto a linguagem abrange um conjunto multiforme de fatores físicos, fisiológicos e psíquicos, a língua aparece como uma totalidade uniforme, um sistema específico de signos com uma função social predominante: a comunicação. (Borba, 1998, p.12)

Tratada por muitos como uma instituição social, a língua representa o conjunto de regras, código das relações, que somente cumpre com sua finalidade quando utilizada pelos indivíduos.

Segundo Maia (2001, p.19.), “língua é o conjunto de signos e de regras de combinação desses signos, que constituem a linguagem oral ou escrita de uma coletividade”.

A língua é um sistema convencional usado pelos membros de uma comunidade, que movidos pela necessidade de comunicação utilizam-se da linguagem para construir um código lingüístico (língua).

Dik (apud, NEVES, 1997 p. 19) afirma que “num paradigma funcional, a língua é concebida, em primeiro lugar, como um instrumento de interação social entre seres humanos, usado com o objetivo principal de estabelecer relações comunicativas entre os usuários”.

Portanto, língua é um conjunto dinâmico formado por atos de fala. Não é só o resultado do ideal de expressão de cada indivíduo, mas também o meio pelo qual o povo que a fala chega a compreensão do universo através de um sistema de signos vocais. Entende-se por signos lingüísticos o complexo sonoro e o significado que este complexo sonoro comunica.

No século XIX, Saussure (1969), definiu, do ponto de vista de suas funções, a língua como um meio de comunicação, de expressão e de formação de idéias; do ponto de vista de suas condições de existência é um fato histórico-cultural; do ponto de vista de sua organização interna é um sistema de signos.

As ações lingüísticas se dão na relação entre um "eu" e um "tu". A interação verbal funciona nas imagens, como um jogo que implica cada jogador colocar-se em lugar do outro, visando vencer o jogo; ou seja, agir sobre o outro.

2.3.3 Linguagem e a formação do sujeito

No embate das ações interlocutivas, a construção dos modos de ver o mundo nem sempre é harmônica, ainda que os interlocutores possam compartilhar algumas de suas crenças, sempre se está reorganizando e interagindo, através dos discursos, as representações que se fazem do mundo, dos objetos de suas relações e das relações dos homens com o mundo entre si.

Os atos de linguagem são estabelecidos conforme os objetivos pretendidos, fazendo com que o locutor represente de modo distinto uma mesma realidade em função dos interlocutores a quem se dirigem suas falas e ações. A fala se realiza entre os homens, as ações que com ela são praticadas incidem sempre sobre o

outro, pois através delas representam e apresentam, a seus interlocutores, uma certa construção da realidade para com isso interferir sobre julgamentos, opiniões, preferências.

No espaço da interlocução constituem-se os sujeitos e a linguagem. Os sujeitos não são cristalizações imutáveis, os processos interlocutivos estão sempre a modificá-los, ao modificar o conjunto de informações que cada um dispõe a respeito dos objetivos e dos fatos do mundo.

Nesta concepção de interação e mudança, observa-se que, nos últimos anos, as modificações não ocorreram apenas nos sujeitos do processo, mas principalmente nos meios (canais) que permitem a interlocução. O avanço nos processos comunicativos ocorre através dos recursos tecnológicos que propiciam o encurtamento de tempo e distância, aproximando o emissor e o receptor, permitindo maior interação entre diferentes sujeitos ao mesmo tempo em locais diferentes.

No contexto histórico atual, da era do conhecimento, da informação e da comunicação, vive-se a *sociedade de informação*, onde esta flui em uma velocidade e em quantidades inimagináveis, assumindo valores sociais, econômicos e culturais.

E, diante das mudanças ocorridas nas últimas décadas, se percebe a amplitude da necessidade da interação entre os sujeitos, que modificando são modificados, e compartilhando informações através de processos de comunicação constroem novos conhecimentos e representações do mundo que os cerca.

2.3.4 A Globalização da comunicação

O século XX foi marcado por um grande desenvolvimento científico e comercial, o qual somente se tornou possível com o avanço tecnológico: Era da tecnologia, do conhecimento e da informação, economia globalizada, organizações informatizadas, reengenharia, robótica, projetos genéticos, clonagem... A vida moderna está envolvida pela evolução tecnológica. Adultos, jovens e crianças fazem questão ou necessitam utilizá-la, tornam-se curiosos diante dos novos inventos, seja no lazer ou no trabalho.

Todo este avanço tem facilitado e melhorado a qualidade de produtos, serviços e informações. Seus benefícios vão desde o ato de ler um jornal, até transações comerciais e científicas mais complexas. O mercado globalizado e competitivo,

aquecido por recursos tecnológicos, procura satisfazer sonhos e necessidades modernas.

Segundo a revista *Época*, 2001, para os próximos anos estão previstas conquistas em diferentes áreas sociais: na economia cogita-se a substituição do papel-moeda por *smart cards* (*cartões inteligentes* adaptados a um microprocessador); brinquedos e telefones serão comandados pelo cérebro humano ou; o acesso a Internet se dará através da TV ou do painel do carro.

As indústrias prometem tecnologias domésticas controladas pelo cérebro ou por um comando de voz através de conexões entre todos os equipamentos eletrônicos. Sendo que já estão sendo expostos em Feiras Internacionais eletrodomésticos como a geladeira, que terá um comando de acesso a *Web* na porta controlando a falta de produtos; a cafeteira acoplada a um relógio é acionada no momento em que o morador acordar; aspiradores de pó vagam pela casa em busca de lugares sujos.

Na área da comunicação, a telefonia celular, circuito fechado de comunicação e a Internet permitem a seus usuários a obtenção e a troca de informações em curto espaço de tempo. Comprar e vender, acessar e movimentar conta bancária; conversar, estudar sem precisar sair de casa, mantendo contato em tempo real.

Segundo a revista *Veja* (1999), a Internet inaugurou uma nova era também para a ciência brasileira, permitindo um avanço mais eficiente que no passado. Publicações que levavam meses para chegarem às universidades e em número reduzido hoje, são acessadas on-line.

Com isso, os centros de pesquisa do país vêm conseguindo manter contato com a comunidade científica internacional e os pesquisadores consideram a rede mundial de computadores uma ferramenta de trabalho indispensável. Hoje, segundo a revista *Veja* (1999), oito cientistas do INPE (Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais) fazem parte de um projeto coordenado pela Nasa. A tarefa brasileira é desenvolver seis equipamentos, o que exige intercâmbio constante entre o INPE e representantes dos outros quinze países envolvidos.

A cada instante fatos novos acontecem no mundo, que interferem na política mundial, causando impacto na situação econômica, social e política no país, alterando as condições de vida de uma nação.

A linguagem cultural, deste novo século, inclui o uso de diversos recursos tecnológicos para produzir processos comunicativos, utilizando-se de diferentes

códigos de significação (novas maneiras de se expressar e de se comunicar). Além dos meios gráficos, utiliza-se de inúmeros meios audiovisuais e multimídia, permitindo novas formas de comunicação. A tecnologia tornou-se uma linguagem universal. As mensagens são transmitidas de modo que diferentes indivíduos em locais diferentes, em tempo real ou não, possam acessar informações provenientes de longas distâncias com facilidade.

O tempo da viagem e a velocidade da informação acabaram por globalizar a comunicação através do encurtamento da distância entre as pessoas e a informação, fazendo com que o mundo todo interaja numa comunhão cultural, social, econômica, uniformizando hábitos e valores.

A necessidade de informação e comunicação é constituinte da subjetividade moderna. As mídias (imprensa, rádio, jornal, televisão, Internet) surgiram para satisfazer tal necessidade. A globalização da Comunicação torna-se possível, principalmente através da Internet, conectando dados, informações, permitindo a comunicação (a interconexão) entre as diferentes partes do mundo.

Segundo Thompsom (1998), a globalização da economia, que deu origem ao que ele chamou de globalização da comunicação, não foi um processo que beneficiou a todos de forma igualitária, devido algumas partes do mundo serem incluídas mais rapidamente que outras nas redes de comunicação.

2.4 Tecnologias na Educação - Mídia e Conhecimento

2.4.1 Comunicação de Massa - Mídia

A expressão mídia define o que se costuma chamar de meios de comunicação social ou de *massa*, e pode designar tanto uma ferramenta técnica, como a Internet, um veículo especial como a televisão, assim como vários veículos, mídias impressas, ou o total dos meios como um conjunto, "a mídia".

Partindo do conceito de que comunicação é o ato de tornar algo comum, um processo de interação entre emissor e receptor pode-se, analogamente, definir comunicação de massa como sendo o ato de tornar algo comum a uma comunidade usuária de um mesmo código, promovendo a interação entre os vários usuários.

Através das várias mídias é possível criar um processo comunicativo capaz de levar a mensagem a vários receptores, explorar novas oportunidades, reunir e

registrar informações, produzir e reproduzir formas simbólicas, e transmitir informação e conteúdo para uma pluralidade de destinatários.

Para Thompson (1998), a mídia conduz a mensagem a vários receptores, independentemente da distância que esteja o emissor.

A mídia estabelece uma separação entre os contextos de produção e os contextos de recepção, as mensagens mediadas se tornam disponíveis em contextos os mais remotos e distantes dos contextos em que as mensagens foram originalmente produzidas. (THOMPSON, 1998, p. 35).

As mensagens veiculadas na mídia exercem influência determinante sobre o pensamento e o comportamento humano, podendo conduzir a sociedade a profundas transformações de ordem moral, cultural, política e social.

Os produtos da mídia são disponibilizados para atender a uma pluralidade de destinatários. São produzidos em múltiplas cópias ou transmitidos a vários usuários, e permanecem disponíveis a quem quer que possua condições técnicas e interesse em utilizá-los.

Após a invenção do papel, Gutemberg (século XV) apresentou respostas para dotar a escrita de suportes tecnológicos, divulgando a mensagem escrita. No início tratava-se de manuscritos, anos mais tarde estes manuscritos foram transformados em livros de notícias. As notícias eram enviadas e recebidas por um meio único, o correio, no princípio era usado pombos-correios para transporte das mensagens.

No século XIX, surgem o telégrafo² e o telefone³. O rádio que contribuíra significativamente no surgimento da imprensa e das comunicações massa difundiu-se no século XX. Marcando a rápida evolução dos meios de comunicação, surge a Internet com o intuito de encurtar tempo, distância e atingir um maior número de destinatários, não somente no encaminhamento de informações e notícias, mas também no auxílio de atividades diárias como comprar e vender, conversar, estudar, pesquisar.

A Internet alia a habilidade da comunicação em massa com a capacidade de comunicação interpessoal, devido a sua interatividade, onde o usuário seleciona os assuntos de seu interesse e ignora os que não lhe convêm.

² O desenvolvimento do eletroímã, na primeira metade do século XIX, permitiu a Morse criar seu sistema de transmissão e recepção de sinais elétricos e instalar, em 1844, a primeira linha telegráfica do mundo. (Encyclopaedia Britannica do Brasil Publicações Ltda. Barsa CD. 1999).

³ Telefone: Patenteado em 1876 por Alexander Graham Bell e Elisha Gray. (Encyclopaedia Britannica do Brasil Publicações Ltda. Barsa CD. 1999.)

Todo este relacionamento interativo em um contexto econômico globalizado faz com que pessoas do mundo inteiro participem do mundo virtual.

2.4.2 Mídias na educação

Com o avanço da tecnologia, a quantidade e a qualidade dos conteúdos veiculados nas diferentes mídias, a interatividade gerada pelos produtos atuais, a capacidade de atingir uma quantidade maior de usuários em diferente espaço físico em tempo real, ou não, fizeram com que a educação passasse a adotar os recursos tecnológicos com a finalidade de atingir um maior número de estudantes, disseminando o conhecimento, possibilitando a interação e o surgimento de novas experiências, de modo a situar o aluno no contexto social atual.

A maioria dos autores vê a tecnologia como um sistema de integração de conhecimentos de várias naturezas, e pode ser definida como um conjunto de conhecimentos práticos e teóricos, métodos, procedimentos e experiências (de sucesso e fracasso) e equipamentos físicos.

A evolução da tecnologia vem provocando uma revolução no ensino, e conseqüentemente no conhecimento. Embora as chamadas novas tecnologias já existissem há décadas, a revolução educacional teve início no Brasil, na década de 90, quando o MEC começou a apresentar proposta que reformariam o ensino brasileiro. O fato é que o computador e a Internet deixaram de ser um mito e as reformas propostas estavam centradas em modelos de ensino à distância, aprovadas com louvor por alguns e reprovada por muitos.

Ainda que haja discussão quanto aos modelos de ensino à distância, essa resistência tende a diminuir, pois o uso do computador, como elemento estratégico dentro do processo de aprendizagem, é de grande valia por permitir ao aluno aprender através de seus próprios erros, sem, por isso, sentir-se humilhado ou inferiorizado ao “errar”, devido à privacidade que há entre aluno e computador e aos novos conhecimentos formados a partir desta relação. O computador ao mesmo tempo em que ensina provoca uma sensação de desafio e de satisfação.

Ao relacionar o principal postulado de Piaget ao uso dos novos recursos tecnológicos, conclui-se que ferramentas, como o computador, permitem ao aluno aprender através da tentativa e “erro”, de acordo com o estágio de desenvolvimento de suas estruturas mentais. Neste processo de ensino-aprendizagem, aluno e

computador respeitam os limites para a aquisição de conhecimentos, tudo é novo, até mesmo o erro representa uma nova descoberta, o que faz com que o aluno não se sinta um “perdedor”, pelo contrário, ele desenvolve uma capacidade de busca e de superação para as respostas da questão a ser solucionada, permitindo ampliar, com o erro, seus conhecimentos e raciocinar.

A experimentação faz com que o aluno aprenda com suas tentativas, ensaios, “erros”, a partir da aplicação de novas técnicas e materiais, buscando dominar ferramentas experimentando de forma independente, de modo a compreender a relação causa e efeito.

Pois, para que ocorra a aprendizagem, é preciso que os alunos consigam interagir consigo e com os outros, desenvolvendo outras habilidades, aprofundando seus estudos, debatendo vários temas, discutindo vários textos, analisando e elaborando seu discurso a partir de suas próprias conclusões.

Se a escola oferecer aos alunos as mesmas oportunidades de desenvolvimento, de modo que todos tenham as suas individualidades respeitadas e estimuladas, poderá se verificar que, enquanto um aluno desenvolve a habilidade lingüística, outro desenvolve maravilhosamente habilidades lógico-matemáticas, musicais, corporais. O papel da escola é criar oportunidades para que todos se desenvolvam e, a tecnologia e as mídias modernas representam ferramentas auxiliares a este desenvolvimento.

Considerando que todos os indivíduos são criativos, o desafio da educação é ajudar o indivíduo a compreender seu mundo, sendo capaz de lidar com as mudanças, tornando-se um ser humano cívico. Para isso é necessário criar condições para o desenvolvimento de suas habilidades de acordo com suas necessidades.

A tecnologia é uma ferramenta que permite ao aluno desenvolver conhecimentos através da descoberta das diversas possibilidades para a solução de um problema, usando diferentes habilidades cognitivas, pois a inteligência humana é capaz de criar maravilhas e a construção de conhecimentos ocorre de forma particular onde os limites individuais são respeitados e estimulados a serem superados.

Afinal, receber educação, ter acesso à escola e à informação é direito de todo o cidadão, pois uma das funções da educação é motivar o “cidadão” a buscar conhecimentos e descobertas que venham satisfazer suas necessidades.

A metodologia de ensino freireana (1997) considera as reais necessidades do educando, partindo de sua realidade e respeitando o processo de construção do conhecimento e pela exigência do compromisso político do educador com o projeto educativo que realiza.

Desse modo, as escolas devem procurar acompanhar o avanço científico e tecnológico a fim de procurar atender às necessidades do aluno, estimulando suas habilidades e seu desenvolvimento cognitivo, pois a educação deve permitir ao indivíduo desenvolver-se, respeitando seus limites de construção do conhecimento e as diferentes personalidades, de modo que cada um possa, com as suas habilidades, potencialidades e conhecimentos ocupar o seu lugar na sociedade contribuindo para a construção de um mundo mais humano, justo e digno para viver.

2.5 Tecnologia Educacional

Há décadas, as diferentes organizações têm procurado acompanhar a evolução tecnológica. No entanto, as instituições públicas de ensino fundamental e médio, somente agora, começaram a repensar formas de ensino utilizando-se das mídias e dos recursos tecnológicos na produção do conhecimento. Pois, as dificuldades que essas instituições encontram para acompanhar o desenvolvimento tecnológico variam desde a obtenção dos equipamentos à preparação técnico-científica dos profissionais que atuam nas escolas.

Se, a escola tradicional detinha o saber concentrado unicamente na pessoa do professor, a escola moderna passa a democratizar o conhecimento através do pensamento e de ações participativas e coletivas promovendo o maior grau possível de interação entre os sujeitos sociais. Porém, para construir a educação que venha contemplar aspectos determinados pela modernidade, precisa-se partir de análises, reflexões e ações, não apenas no que tange a utilização de meios materiais, metodologia, conteúdos e os pressupostos que estruturam a tecnologia educacional, mas também a conduta do professor diante dos alunos, dos meios e principalmente ante a sua própria atuação e concepção de educação, enquanto agente propulsor do processo.

Quando, no início da década de 90, os professores da rede pública estadual do Paraná participaram dos primeiros seminários envolvendo temas referentes à tecnologia educacional, uma das abordagens bastante enfatizada foi a "exploração

de fitas vídeo", a partir deste seminário, intitulado "Pedagogia de Meios" começou-se a incluir tais recursos na prática docente.

No entanto, muitos professores, e a própria escola, talvez por não entenderem a proposta ou não dominá-la, passaram a utilizar o vídeo e a TV de forma inadequada, ou seja, apenas acrescentaram a ferramenta, mas não estabeleceram compromisso com conteúdos e nem definiram objetivos. Não planejaram a atividade a ser desenvolvida de forma sistêmica. Ainda é comum ver escolas que utilizam estes recursos apenas para preencher o horário quando faltam professores. Isso deixa os alunos saturados, sem compreender o papel desses recursos na escola.

Usar novas tecnologias na aprendizagem significa associar novos equipamentos a métodos que permitam a construção de novos conhecimentos. Para Sancho (1998), Tecnologia Educacional é a "teoria da aprendizagem aplicada", a educação baseada em tecnologia (o uso de recursos audiovisuais) deve ser apoiada na ciência da aprendizagem. Pois, muitas vezes é melhor não utilizar determinados recursos audiovisuais, do que fazê-lo aleatoriamente. Utilizar-se de meios que não conduzem à aprendizagem, não havendo uso didático, ou acreditar que estes meios dispensam momentos de discussão e interação: professor-aluno, aluno-professor e aluno-aluno é estar alheio ao verdadeiro papel da educação.

A Comissão sobre a Tecnologia Educacional dos Estados Unidos, apresentou em 1970, a seguinte declaração referente a definição de Tecnologia Educacional:

É uma maneira sistemática de projetar, levar a cabo e avaliar o processo de aprendizagem e ensino em termos de objetivos específicos, baseados na pesquisa da aprendizagem e na comunicação humana, empregando uma combinação de recursos humanos e materiais para conseguir uma aprendizagem mais efetiva (Tickton, apud Sancho, 1998, p.21).

Portanto, segundo Tickton (1970), a tecnologia educacional incorpora três teorias, que justificam a sua utilização: a psicologia da aprendizagem; a teoria da comunicação e a sistêmica.

Em artigo publicado pelo professor Ludwig. J. Issing, sobre os conceitos básicos de Didática para Multimídia, ele apresenta algumas definições sobre a prática e as concepções da tecnologia educacional na Europa e nos Estados Unidos. Segundo ele, a instituição escolar está preocupada com a utilização adequada de produtos multimídia. O período do uso de tecnologia multimídia como lazer e brincadeira está terminando e o trabalho sério está a caminho em vários laboratórios de

aprendizagem, visando encontrar estruturas instrutivas e modos de apresentação adequados.

Para os teóricos alemães, a didática utilizada nos produtos multimídia, nos treinamentos baseados em tecnologia - CBT (Computer Based Training) devem ser baseada nas teorias psicológicas de aprendizagem, no desenvolvimento do processo de ensino com base na sistematização e no planejamento.

Para estes teóricos da educação, a didática é vista como aplicação de teorias psicológicas de aprendizagem ao planejamento, desenvolvimento, condução e avaliação sistemática do processo de aprendizagem.

A didática de mídia na Europa enfatiza a interação entre mídia, ensino e aprendizagem, embora adote alguns conceitos da aprendizagem por instrução baseada na psicologia comportamentalista de Skinner. Issing (1990), afirma que a maioria dos projetistas e professores considera tais modelos úteis para construir mídia e programas e avaliar os resultados de aprendizagem em função dos objetivos definidos.

Schank (1995), afirma que o ensino baseado em tecnologia pode ser parcialmente efetivo em ajudar os estudantes, no entanto, não substitui a mesma atenção individualizada oferecida por um tutor humano (professor).

A teoria de Schank, um dos principais pesquisadores da Inteligência Artificial nos EUA, está interessada em explorar novos métodos de ensino. Para ele, o aprender fazendo necessita de um meio, e o computador pode ser este meio. Se não se sabe por que se precisa saber algo, é difícil aprendê-lo e o que se aprende não fica na memória por muito tempo. Se o aluno nunca usar o que aprendeu, ele o esquecerá completamente.

Para Shank (1995), a Web é um instrumento revolucionário e a aprendizagem passa a se fazer de forma virtual. Os computadores fascina, não humilha publicamente o aprendiz diante das falhas, homem e máquina tornam-se cúmplices dos erros e dos acertos, respeitando e desafiando o avanço individual. É possível aprender errando através de uma aprendizagem personalizada rápida e motivada, que permite análise da tarefa, o avanço da aprendizagem em pequenos passos, a participação ativa do estudante, velocidade de aprendizagem individual, além de realimentação imediata e reforço.

Para Schank (1995), a aprendizagem pode acontecer:

- baseada em casos, pois adquire-se novos conhecimentos a partir da exploração de situações passadas, aplicando-se soluções já testadas no problema a ser resolvido, buscando analogias.
- baseada em simulação, envolvendo a criação de modelos dinâmicos e simplificados do mundo real. Estes modelos permitem a exploração de situações difíceis, muito custosas ou até mesmo impossíveis de acontecerem;
- baseada na exploração, permitindo ao aluno estudar através de temas relacionados à sua existência. (pesquisa, relatório);
- baseada na reflexão: “a melhor resposta para uma pergunta é outra pergunta”;
- orientada por necessidades, este método situa o aprendizado num contexto de trabalho ao invés de colocá-lo numa fase separada, fazendo com que o aprendizado seja relevante à tarefa em execução. Aprendizado *just-in-time*;
- apoiada em colaboração: interação entre alunos;
- natural: aprender fazendo; capacidades (inteligências).

2.5.1 Tecnologia e o ensino de língua

O volume de informações produzido em decorrência das novas tecnologias é constantemente superado, colocando novos parâmetros para a formação dos cidadãos. O ensino de língua não trata de acumular conhecimentos somente através de estudos metalingüísticos⁴, mas sim de produzi-los através do próprio uso da língua, de atividades que desenvolvam capacidades de pesquisa, de busca, de análise e de seleção de informações. A capacidade de aprender, de criar, de formular, ao invés do simples exercício de memorização, visa:

⁴ Metalingüística

Linguagem empregada para analisar outra linguagem qualquer, denominada "linguagem-objeto". A distinção tem base na teoria da hierarquia das linguagens, proposta por Bertrand Russel, em 1922,

“...aprimorar o educando como pessoa humana possibilitar o prosseguimento de estudos, garantir a preparação básica para o trabalho e a cidadania, dotar o educando dos instrumentos que permitam 'continuar aprendendo' tendo em vista a desenvolver a compreensão dos fundamentos científicos e tecnológicos dos processos produtivos” (Art.35,incisos I a IV, da Lei n.º 9394/96).

Para isso, a educação deve procurar estimular o desenvolvimento da capacidade de abstração, do pensamento sistêmico, da criatividade, da curiosidade, da capacidade de pensar múltiplas alternativas para a solução de um problema, da capacidade para trabalhar em equipe, da disposição para procurar e aceitar críticas, além da disposição para o risco, do saber comunicar-se e da capacidade de buscar conhecimento.

Essas são competências que devem estar presentes na esfera social, cultural, nas atividades políticas e sociais como um todo, condições para o exercício da cidadania neste contexto.

De acordo com o Ministério da Educação, conforme consta nos Parâmetros Curriculares Nacionais, a aprendizagem deve capacitar o educando para a vida em sociedade, para a atividade produtiva e para a experiência subjetiva.

A reforma curricular estabelece a divisão do conhecimento escolar em áreas: Linguagens e Códigos, Ciências da Natureza e Matemática e Ciências Humanas, pois considera que o desenvolvimento pessoal permeia a concepção dos componentes científicos, tecnológicos, socioculturais e de linguagens. Preconiza que a concepção curricular seja transdisciplinar e matricial, de forma que linguagens, ciências, tecnologias, e os demais conhecimentos que permitem uma leitura crítica do mundo, estejam presentes em todos os momentos da prática escolar.

A área de conhecimento Linguagens e Códigos e suas tecnologias envolve conhecimentos de Língua Portuguesa, Língua Estrangeira Moderna, Educação Física, Arte e de Informática.

A linguagem é considerada aqui como capacidade humana de articular significados coletivos e compartilhá-los, em sistemas arbitrários de representação, que variam de acordo com as necessidades e experiências da vida em sociedade. A principal razão de qualquer ato de linguagem é a produção de sentido (Parâmetros Curriculares Nacionais - Ensino Médio. p 33).

As diferentes formas de uso da linguagem representam instrumentos de comunicação e negociação de sentidos exigidos pela produção contemporânea simbólica e o convívio social, para a inserção do cidadão em um mundo letrado e simbólico. Os códigos se mostram no conjunto de escolhas e combinações discursivas, gramaticais, lexicais fonológicas e gráficas. O uso da informática é apresentado pela reforma curricular como meio de comunicação e resolução de problemas, utilizado nas atividades de aprendizagem.

A área de conhecimento Linguagens e Códigos e suas tecnologias propõe reflexão sobre a linguagem e seus sistemas articulados por múltiplos códigos e sobre os processos e procedimentos comunicativos como uma garantia de participação ativa na vida social, promovendo a cidadania desejada.

2.5.2 Conhecimentos de Língua Portuguesa

A revolução tecnológica criou novas formas de socialização, processos de produção e novas definições de identidade individual e coletiva. Com o ensino de língua portuguesa espera-se que o aluno amplie o domínio do discurso nas diversas situações comunicativas; aumentando suas possibilidades de participação social, garantindo o exercício da cidadania, considerando que a linguagem, por sua natureza, é transdisciplinar e, enquanto objeto de estudo, exige dos professores essa perspectiva em situação didática.

Nas práticas sociais, onde se pressupõe uma competência social de utilizar a língua, o homem cria a linguagem verbal, reproduz e transforma espaços produtivos. A estrutura simbólica da comunicação verbal, visual e/ou gestual constitui sistemas arbitrários de sentido e comunicação. As ações dos agentes coletivos, normas, costumes, rituais, comportamentos institucionais influem e são influenciados pela linguagem que se torna produto e produtora da cultura e da comunicação social.

A intertextualidade e o caráter dialógico das linguagens, permitem que ato comunicativo esteja além de uma relação superficial e imediata. As diferentes funções da linguagem e a intencionalidade deixada pelas marcas lingüísticas nos discursos, devem ser recuperadas pelo estudo histórico, social e cultural dos símbolos que permeiam o cotidiano.

O grande objetivo da linguagem é a interação, a comunicação com o outro, dentro de um espaço social. A língua é produto humano e social, organizada e

ordenada com base em dados das experiências comuns aos membros de determinada comunidade lingüística.

Fundamentados nas teorias desenvolvidas, nas últimas décadas, sobre o processo de ensino/aprendizagem da língua materna, os procedimentos didáticos interdisciplinares devem seguir parâmetros quanto ao estudo da língua materna na escola, apontando para uma reflexão sobre o uso da língua na vida e na sociedade.

O estudo da língua materna, conforme a LDB (1996), deve ser um exercício para o falar/escrever/ler melhor, e não uma camisa de força incompreensível memorizada por regras e conceitos. A aula deve ser de comunicação e expressão, num espaço onde os alunos possam se expressar e questionar.

Em estudo realizado pela professora da UNESP, Maria Helena de Moura Neves, foi verificado que para maior parte dos docentes entrevistados, o ensino da língua objetiva a melhoria do desempenho lingüístico, melhor expressão e melhor comunicação. No entanto, as atividades de ensino desenvolvidas, por estes professores conduzem ao estudo da metalinguagem⁵ e não à lingüística propriamente aplicada.

Se o “ensino da gramática” visa ao uso da língua, não tem sentido a dedicação quase exclusiva ao próprio reconhecimento e catalogação das “classes” de palavras. A consideração do papel funcional dessas classes não pode ser negligenciada, sob pena de instituir que a metalingua, na escola de 1º e 2º graus, institui um domínio autônomo com finalidade em si. (Neves, 1991, p. 66.).

O ensino de língua não pode ser dissociado das relações humanas, não há língua dissociada do contexto social. Sendo ela dialógica por princípio, não há como separá-la de sua própria natureza, mesmo em situação escolar. O sujeito interage socialmente usando a língua como instrumento para a comunicação, como um processo de construção de significados.

O processo de ensino/aprendizagem de Língua Portuguesa deve basear-se em propostas interativas língua/linguagem, consideradas em um processo discursivo de

⁵ Metalinguagem

Linguagem empregada para analisar outra linguagem qualquer, denominada "linguagem-objeto".
Encyclopaedia Britannica do Brasil Publicações Ltda. (Barsa CD – 1999)

construção do pensamento simbólico, constitutivo de cada aluno em particular e da sociedade em geral.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais apresentam as competências a serem desenvolvidas pela disciplina dentro da área, sem pretender reduzir os conhecimentos a serem aprendidos, mas, indicar as bases para o ensino da disciplina, sem as quais o aluno teria dificuldades para o prosseguir nos estudos, bem como, participar ativamente na vida social.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais, o ensino de língua materna deve:

- considerar a língua portuguesa como fonte de legitimação de acordos e condutas sociais e como representação simbólica de experiências humanas manifestas nas formas de sentir, pensar e agir na vida social;
- analisar os recursos expressivos da linguagem verbal, relacionando textos/contextos, mediante a natureza, função, organização, estrutura, de acordo com as condições de produção/recepção (intenção, época, local, interlocutores participantes da criação e propagação de idéias e escolhas);
- confrontar opiniões e pontos de vista sobre as diferentes manifestações da linguagem verbal;
- compreender e usar a língua portuguesa como língua materna, geradora de significação e integradora da organização do mundo e da própria identidade.

2.5.3 Recursos tecnológicos de ensino

Os recursos de ensino designados como "auxiliares" para o trabalho docente são componentes de um processo sistêmico e dele não podem separar-se.

Os recursos de ensino contribuem como instrumentos utilizados para que ocorra a aprendizagem, sua utilização não solucionará todos os problemas do ensino em nenhum país, pois somente serão úteis ao processo de ensino se forem associados a outros elementos inerentes à instituição escolar, desde a estrutura organizacional à conduta política e pedagógica adotada ao papel do professor.

Os recursos de ensino representam, dentro da concepção da Teoria da Comunicação, o canal através do qual se transmitem as mensagens de acordo com as competências estabelecidas no plano de ensino, servem para auxiliar o professor na exposição de conteúdo seja por ele mesmo ou por alunos, funcionando como

instrumento utilizado, pelo professor ou pelo aluno, para acompanhar o desenvolvimento da aprendizagem.

A utilização de recursos de ensino e em especial os recursos visuais estimula o aluno, registrando em sua memória significados e inferências, aumentando a compreensão do assunto e o interesse pelo ensino. No entanto, é importante que se mostre a aplicação do objeto de estudo na vida social e científica, das leis e fenômenos estudados na classe, e sua influência para o indivíduo.

Os recursos também contribuem para a melhorar a auto-estima do aluno, que ao perceber o desenvolvimento de suas habilidades reconhece que é capaz de aprender e de criar superando suas expectativas. O fator emocional da apropriação do conhecimento é um aspecto psicológico importante, tornando o aluno mais satisfeito e alegre por haver "descoberto" algo interessante sozinho.

O uso do computador, por ser um recurso mais completo, é altamente agradável e duradouro à aprendizagem, devido a interatividade gerada entre aluno e computador, aluno e professor, aluno e colegas, reforçando o espírito cooperativo, a individualidade, a possibilidade de erro sem punição, estímulo a criatividade.

Portanto, a utilização dos recursos de ensino permite a abstração reflexiva a partir da comparação, diferenciação, descrição, conclusão dedutiva, da sua avaliação crítica diante dos resultados estabelecendo "feedback".

A boa utilização dos recursos de ensino e do aproveitamento dos estudantes depende da metodologia do professor, da comunicação e da capacidade para observar o avanço dos alunos ou aprendiz.

Segundo Sancho (1998), estudos realizados URSS, demonstraram que a utilização dos recursos de ensino elevou a efetividade do sistema escolar, garantindo uma docência de mais qualidade, com melhores resultados, permitindo racionalizar os esforços do professor e do aluno. A objetivação dos conhecimentos e o uso apropriado dos mesmos proporcionam melhores rendimentos na assimilação e tornam mais produtivo o trabalho do professor. Sete pontos são considerados importantes sobre o uso do computador:

- dispõe suas informações de forma clara, objetiva e lógica, facilitando a autonomia do usuário, favorecendo a exploração espontânea;
- exige também que o usuário tenha consciência do que quer; se organize e informe de modo ordenado o que quer fazer; digitando corretamente;

- dá um retorno extremamente rápido e objetivo do processo em construção, favorecendo a auto correção, a inserção da 'desordem' na ordem global;
- trabalha com uma disposição espacial das informações, que pode ser controlada continuamente pela criança através de seu campo perceptivo – visual, apoiando o raciocínio lógico;
- trabalha com imagens e textos de forma combinada, ativando os dois hemisférios cerebrais;
- através de recursos de multimídia, pode combinar imagens pictóricas ou gráficas, numa infinidade de cores e formas, com sons verbais e/ou musicais, com movimentos, criando uma verdadeira trama de combinações possíveis, integrando a percepção em suas múltiplas formas, ao raciocínio e à imaginação, de forma fluente, pessoal e cheia de vida;

Com certeza, as dificuldades enfrentadas no processo de ensino e aprendizagem não serão resolvidas pelo uso de novas tecnologias, mas poderão ser amenizadas desde que o professor se inclua como fator relevante no processo, adotando metodologias que permitam o desenvolvimento do aluno enquanto sujeito, utilizando-se das ferramentas que a modernidade oferece, as tecnologias.

2.5.4 Mídias utilizadas no ensino de língua portuguesa

Com o progresso tecnológico e a criação de novos meios de comunicação, o ensino audiovisual desenvolveu-se rapidamente a partir da década de 1920, Mais recentemente, o computador mostrou ser de grande valia no processo educacional. No entanto, o ensino audiovisual consiste no emprego didático de imagens, gravações, filmes, videoteipes, rádio, televisão, computadores e outros meios, de modo a proporcionar aos estudantes experiências que complementem os conhecimentos adquiridos mediante os métodos de ensino tradicionais.

Inúmeras pesquisas mostram que, bem aproveitados, os recursos audiovisuais motivam a aprendizagem e podem levar a significativos progressos no campo da memória, do raciocínio e da imaginação. Segundo Paulo Freire, ensinar e aprender envolve criatividade, alegria e curiosidade, é desta forma que os recursos audiovisuais podem inspirar o "mestre", despertando-lhe a criatividade exigida pelo aprendiz.

Comunicar é agir sobre o outro, na mídia veiculam informações de diferentes natureza, a linguagem é utilizada sobre diferentes funções e com diferentes intenções, alterando e criando novas ideologias, influenciando na formação e no pensamento dos sujeitos da ação social.

Portanto, o ensino de línguas deve ser capaz de criar condições de análise sobre os aspectos que envolvem as mensagens disseminadas através dos meios de comunicação de massa, transformando esse material em objeto de estudo lingüístico sobre os aspectos semânticos, morfológicos e sintáticos. A aprendizagem deve ser orientada de modo a contemplar o conceito da didática moderna: arte e técnica associadas.

2.5.4.1 Recursos Didáticos

Para a utilização dos recursos didáticos deve se ter claramente definida a competência que se pretende atingir, partindo de um planejamento didático elaborado com base no diagnóstico das capacidades iniciais dos alunos e dos recursos didáticos disponíveis.

A elaboração do planejamento e o desenvolvimento das atividades pedagógicas devem acontecer diante de uma metodologia previamente esquematizada e da utilização adequada de recursos didáticos, pois uma sinfonia de Beethoven, por exemplo, pode ser lida na partitura ou comentada verbalmente, mas só será cabalmente apreendida se for transmitida por meio de recursos sonoros. Já, a explicação da forma como um polvo se locomove será melhor compreendida se incluir uma imagem do animal em movimento.

Esses dois casos mostram como uma informação pode ser bem compreendida quando se escolhe o meio mais adequado para sua transmissão.

Segundo os Parâmetros Curriculares do ensino fundamental, o uso de recursos audiovisuais no ensino não significa tomar tais meios como eventuais recursos didáticos para o trabalho pedagógico, mas considerar as práticas sociais nas quais estejam inseridas para: conhecer a linguagem videotecnológica própria desses meios; fortalecer a capacidade crítica dos receptores avaliando as mensagens; analisar criticamente os conteúdos, das mensagens, identificando valores e a conotação que veiculam, produzir mensagens próprias interagindo com os meios.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais, os recursos didáticos audiovisuais podem ser agrupados em três grandes grupos: gráficos (que utilizam imagens fixas), sonoros e mistos (que empregam imagem e som).

A. Meios gráficos

Os principais meios gráficos são mapas, quadros-negros, cartazes, flanelógrafos, projetores, que utilizam imagens estáveis, ou seja, sem limite quanto a seu tempo de exposição. Os materiais impressos encontram-se entre os meios gráficos, pois as imagens e os registros permanecem por mais tempo armazenados.

A impressão é a principal tecnologia que domina a educação desde a invenção da imprensa escrita por Gutenberg até os dias de hoje. No entanto, a impressão mudou. Atualmente existem recursos e inovações que permitem fazer da impressão uma apresentação bastante atraente, ilustrativa e informativa.

Por diversas razões, ainda, prefere-se ler um livro a uma tela de computador. Um dos aspectos é que um livro pode ser usado em qualquer lugar (casa, escola, clubes), enquanto numa tela, seria necessário um computador. Aspectos como baixos custos, infra-estrutura organizacional desenvolvida para distribuição, e marketing, tornam a mídia impressa de fácil circulação.

Do ponto de vista do ensino, o material impresso é, tradicionalmente, o principal meio de transmissão de idéias na educação. Permitindo aos alunos o desenvolvimento da interpretação, síntese, avaliação e compreensão. É bom para histórias e narrativas, para representar fatos, idéias, regras e princípios, leva a pessoa a usar a imaginação, à análise crítica, intelectual e emocional.

B. Meios sonoros

Para o estudo de línguas e de música são indicados especialmente os meios sonoros, o gravador, o rádio. Por sua facilidade de manejo e manutenção, o gravador (sobretudo o de cassetes) é, dentre esses meios, o mais usado no ensino, principalmente no estudo de idiomas, gravação de textos literários e debates etc.

Uma aplicação específica de grande êxito é os chamados laboratórios de idiomas, nos quais a utilização do gravador é combinada com outros meios eletrônicos, permitindo ao professor um acompanhamento individualizado dos estudantes.

O rádio abre diversas possibilidades para o trabalho com os sons e a palavra falada em Língua Portuguesa através do estudo das variantes lingüísticas, das funções da linguagem, do confronto com outras mídias, do reconhecimento do papel do rádio jornalismo, com seus diferentes programas e propagandas, na interação e na formação do sujeito.

O rádio pode ser usado na escola como fonte importante de informação sobre fatos e idéias atuais e, por meio dele, oferecem-se também cursos de diferentes níveis. É, ainda, um complemento importante para os alunos do segundo e terceiro graus que seguem cursos de ensino a distância, recurso valioso na educação de adultos.

C. Meios mistos com imagens móveis

Os meios audiovisuais mais completos são os que combinam imagem e som: cinema, televisão, vídeo e, mais modernamente, o CD-ROM (compact disk, read-only memory).

Os filmes comunicam seu conteúdo de maneira eficaz e direta, sem exigir do espectador alto nível de conhecimentos prévios, e contribuem para o estudo dos diferentes aspectos da cultura mediante uma abordagem mais afetiva que racional. O cinema constitui recurso apreciável para aquisição de conhecimentos, exercício de formas de expressão, desenvolvimento do juízo crítico e descoberta de valores.

- A televisão

A televisão é um meio rico, no qual se pode combinar todas as formas de representações da linguagem: palavras, figuras, movimentos, sons, apresentações. Estimula a interpretação, permitindo a análise de situações da vida real e favorece a possibilidade de documentação e observação de trabalhos científicos na sala de aula, além de facilitar ainda ao estudante observar a vida e os costumes de lugares distantes.

A televisão é uma síntese de todos os meios de comunicação social. Diferentemente do cinema, a televisão prevalece como meio informativo, pois o espectador "lê" a imagem televisiva mais como informação do que como expressão.

A multimídia operou uma revolução na televisão, que se transformou numa grande central de comunicação em que os telespectadores podem escolher os

programas a que desejam assistir, fazer compras, comunicar-se com outros telespectadores, participar de videoconferências e ler os jornais do dia.

- O vídeo

Já, o vídeo pode ser utilizado a um só tempo como meio de comunicação e de expressão. Como meio de comunicação, seu uso proporciona ao professor um eficaz instrumento de ensino, pois lhe permite gravar da rede comercial os programas com melhor conteúdo educativo, o que possibilita uma utilização mais seletiva da televisão.

No entanto, é sua capacidade de ser usado como meio de expressão que confere ao vídeo uma maior dimensão entre os recursos audiovisuais.

Com o passar do tempo torna-se cada vez mais acessível aos centros de ensino a aquisição de equipamentos de vídeo que permitem a produção de material gravado. Assim, o vídeo revela-se um dos meios mais eficazes para levar a realidade das ruas à sala de aula, abordar as diversas matérias curriculares com um enfoque interdisciplinar ou servir como elemento dinamizador da aula.

- A multimídia

A multimídia explora a capacidade do cérebro humano de processar ao mesmo tempo dados veiculados sob diferentes formas, estimulando principalmente os sentidos da visão e da audição.

O termo multimídia era usado muitas décadas antes do advento do computador para descrever produções que integravam vários projetores de cinema, monitores de vídeo, gravadores de áudio e outros meios de comunicação independentes.

Multimídia é a tecnologia que integra, no computador, dois ou mais meios diferentes, como textos, gráficos, animação, som e vídeo. Essa integração denomina-se interatividade.

Um sistema multimídia visa tornar mais atraente a veiculação de informação e ainda, facilitar o acesso a grandes volumes de dados. As características da multimídia permitem ao usuário romper o processo de leitura seqüencial, como o dos livros, e criar seu próprio caminho de consulta.

O conceito de multimídia baseia-se na capacidade do ser humano de compreender a linguagem escrita e falada, de ver e entender como os objetos se comportam no espaço e no tempo, de reconhecer e manipular símbolos, de apreciar

obras de arte, de decifrar gráficos e diagramas que permitem visualizar conceitos e de interpretar representações simplificadas da realidade, como mapas, por exemplo.

Quando se considera cada uma dessas maneiras de transmitir informação como um meio, conclui-se que os seres humanos são grandes pensadores multimídia. Se cada informação for apresentada ao homem pelo meio que lhe é mais compreensível, a habilidade humana de pensamento multimídia lhe permitirá lidar de forma participativa com um volume maior de dados.

Por suas características peculiares, a multimídia encontra uma de suas principais aplicações na educação, pois seu apelo visual e sonoro atrai mais facilmente a atenção do aluno e, assim, otimiza o processo de aprendizagem. Nas empresas o sistema pode ser empregado como mais uma mídia publicitária ou para treinar e manter informados os funcionários.

Na década de 1990, para que um computador fosse considerado uma estação multimídia deveria ter: memória de grande capacidade, interface (interconexão entre equipamentos de função diferente e que não podem se conectar diretamente) para transformar som digital em estéreo; alto-falantes; monitor de vídeo de alta resolução; e equipamento para leitura de CD-ROM.

- A Informática

Em poucos anos, nas últimas décadas do século XX, a informática revolucionou a atividade humana em todos os níveis. Com o acelerado progresso obtido tanto no campo da tecnologia dos computadores, quanto no da programação, a informática deixou de ser uma área reservada a especialistas e se insinuou cada vez mais na vida cotidiana, o que permite, entre outras vantagens, o acesso das pessoas a um volume cada vez maior de informação.

A Informática se ocupa do armazenamento e tratamento da informação, mediante a utilização de equipamentos e procedimentos da área de processamento de dados. Ela possibilita a criação de programas que oferecem ao usuário um ambiente interativo com a informação, tanto com os meios impressos, quanto audiovisuais.

O computador foi usado inicialmente para programar instrumentos empregados em diversas áreas da comunicação, o que facilitou o processo de produção e permitiu a sincronização mais precisa de seus componentes. Em pouco tempo, em vez de limitar-se a controlar outros meios, o computador se converteu no próprio meio.

Computador é o equipamento eletrônico com capacidade para processar cálculos e arquivar e organizar informações com rapidez, de acordo com os comandos de um operador humano, mas sem sua interferência durante a execução das tarefas.

A Internet, rede de computadores criada na década de 1960, nos EUA, e aperfeiçoada na década de 1990, conecta redes de computadores locais e de longa distância existentes no mundo, que compartilham dados e informações de qualquer natureza.

O impacto causado pela tecnologia da informática no final do século XX só era comparável ao da revolução industrial. Em menos de meio século, os computadores alteraram o panorama mundial e trouxeram progressos a todas as áreas do conhecimento. Às vésperas do terceiro milênio, tornaram-se a base das redes de informação, que transformavam em realidade a profecia da "aldeia global" e desafiavam qualquer tentativa de previsão sobre os rumos do saber futuro.

Rede de informação é um sistema que conjuga a tecnologia dos computadores com avançados recursos de comunicação telefônica para interligar usuários e bancos de dados de todas as partes do mundo. A mais abrangente rede de informação mundial, a Internet, cresceu em ritmo vertiginoso de dez por cento ao mês e interligando 400 milhões de usuários em mais de cem países em 1995.

A Internet foi criada pelo governo americano, no fim da década de 1960, durante a guerra fria, havendo sido propositadamente planejada para funcionar de forma descentralizada. A inexistência de um centro de comando permitia que o sistema se mantivesse funcionando de modo independente, mesmo no caso de um ataque inimigo à sede do governo. Essa característica, aliada à velocidade de expansão da rede, dificultava o cálculo do número exato de usuários.

As utilidades das redes de informação são inúmeras. Na Internet, pelo preço de uma ligação telefônica local é possível consultar um livro ou documento em milhares de bibliotecas disponíveis para acesso à distância, ver reproduções de quadros que integram o acervo de dezenas de museus espalhados pelo mundo, ler revistas e jornais, comprar produtos, trocar informações pessoais ou profissionais com usuários de todo o mundo, conjugar trabalhos de pesquisa científica, fechar negócios.

A Internet apresenta diversos serviços (ferramentas) para atender os diferentes usuários em diferentes situações.

Uma das principais aplicações da Internet é o correio eletrônico, ou *e-mail* (abreviatura de electronic mail), mais rápido e barato que o correio comum. Todos os usuários da rede têm seu endereço eletrônico, uma espécie de caixa postal, cujo formato obedece a um padrão. Ele é composto de um nome escolhido pelo usuário, acrescido do caractere (arroba) e do nome do domínio onde está o usuário, sempre terminado por três letras, que o identificam como militar (mil), educacional (edu), comercial (com), organizações (org), governo (gov), entre outros.

Os usuários da Internet também têm à sua disposição o *mailing-list*, um serviço de assinatura de artigos por temas de interesse. Alguns desses temas estão disponíveis também para consulta, mas não para assinatura, nos *newsgroups*, que integram a chamada USENET. Os grupos organizam-se em categorias identificadas por um grupo de letras, como sci, para ciência; rec, para lazer; soc, para sociedade; comp, para computadores etc.

A Internet conta também com um canal para conversas ao vivo entre até centenas de pessoas, simultaneamente. É o IRC, abreviatura do inglês *Internet Relay Chat*.

Existem ainda vários sistemas de "navegação" ou busca de informações na rede. São eles o Gopher, o Wais e o WWW (abreviatura de World Wide Web, teia mundial), com recursos multimídia e uma facilidade de manipulação que permitiram popularizar os usos da Internet.

Aparentemente, o potencial oferecido pelas redes é ilimitado, com possibilidades de aplicação ainda não imaginadas. Algumas questões que suscitaram controvérsias são, por exemplo, a aplicabilidade das redes na educação, a veiculação de publicidade e o nível de interferência que deve ter o governo de um país sobre o intercâmbio de informações das redes.

Em 1995, o governo americano privatizou o último tronco de fibras óticas da Internet que ainda mantinha em seu poder. Simultaneamente, no Brasil, a Rede Nacional de Pesquisa (RNP), usada pelas universidades para conectarem-se à Internet, assumia a administração da Internet comercial, em caráter provisório, para que as empresas e instituições acadêmicas interessadas em prover acesso à rede pudessem se equipar.

A informática, segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais, desenvolve competências de obtenção e utilização de informações, por meio do computador, e sensibilizar os alunos para a presença de novas tecnologias no cotidiano.

Em um futuro cada vez mais próximo, a consulta das enciclopédias, dos jornais, dos bancos de dados e, inclusive, das obras literárias será feita de um modo mais comum e generalizada através de um equipamento eletrônico. O que é certo é que este tipo de tecnologia requer dos usuários o desenvolvimento de habilidades de acesso à informação diferentes daquelas usadas com os materiais impressos (Sancho, 1998, p. 120).

A informática foi incluída como componente curricular da área de Linguagem, Código e suas Tecnologias, com a intenção de preparar o estudante para o mundo tecnológico e científico, aproximando a escola ao mundo real.

Fazendo uma analogia ao conceito de Sancho (1998), pode-se concluir que diferentes mídias e fontes de informações estimulam determinadas habilidades no estudante, portanto, a escola, enquanto instituição de fomento do conhecimento, deve estar apta a oferecer aos educandos o acesso e a utilização dos diferentes recursos audiovisuais.

3 METODOLOGIA DA PESQUISA

3.1 Introdução

A metodologia aplicada objetiva demonstrar que o ensino de Língua Portuguesa pode ser desenvolvido de forma participativa, prazerosa e lúdica, utilizando-se das mídias disponíveis como ferramentas auxiliares no processo de construção do conhecimento e interação social.

Portanto, a pesquisa realizada adota uma metodologia quanti-qualitativa, partindo da teoria existente sobre a construção do conhecimento e explorando a possibilidade de utilização de recursos audiovisuais nos processos de ensino, a fim de identificar como os alunos se comportam diante de uma proposta que associe mídia e conhecimento.

Para isso pretende-se conhecer e descrever um modelo experimental aplicado ao ensino de língua portuguesa, que procura aplicar os conceitos científicos específicos da área a uma didática dinâmica que envolve professor e aluno, não apenas como uma equipe, mas como um time, que se une voluntariamente rumo a uma única meta, melhorar a competência comunicativa através da experimentação.

3.2 Coleta de Dados

Os dados para análise foram obtidos através de documentos fornecidos pelo estabelecimento de ensino, observação individual e assistemática do desenvolvimento das atividades, sondagem do comportamento, entrevistas não padronizadas e questionários de múltiplas escolhas aplicados aos alunos participantes.

Os questionários procuraram:

- caracterizar a influência exercida pela mídia na formação do estudante;
- identificar a utilização das mídias aplicadas ao ensino de língua;
- verificar o desenvolvimento das linguagens oral e escrita a partir da proposta.

As entrevistas de natureza informal e as observações feitas forneceram dados para melhor interpretação dos questionários como também uma melhor verificação dos problemas.

3.3 Análise dos Dados

Os dados coletados foram tabulados através de métodos estatísticos em forma de tabelas e representados graficamente para facilitar a análise. As informações foram complementadas com uma interpretação qualitativa dos dados quantitativos extraídos, a fim de verificar o desenvolvimento das habilidades e o estímulo ao surgimento de aptidões necessárias para o enfrentamento das novas situações que se colocam.

3.4 Delimitação do Estudo

A proposta a ser analisada vem sendo desenvolvida há três anos, com alunos das últimas séries do ensino fundamental de um colégio da rede pública estadual localizado na cidade de Cascavel, estado do Paraná. Os dados utilizados para sua descrição foram obtidos através de observação, entrevistas e documentos fornecidos pelo professor-coordenador.

A proposta é aplicada sob a forma de projeto anual, o qual envolve em média 20 alunos, que representam 50% dos alunos de uma das turmas, que são convidados a participarem voluntariamente, procurando formar um grupo com habilidades mistas, incluindo alunos que apresentam dificuldades na comunicação oral e escrita.

Para realização deste estudo, observou-se todo o grupo durante o desenrolar das atividades. Para responder à entrevista e ao questionário foram selecionados, aleatoriamente, 10 alunos dos participantes em 2001 e convidados outros 10, que participaram do projeto em anos anteriores.

3.4.1 Descrição do Estabelecimento de Ensino

O Colégio Estadual São Cristóvão – Ensino Fundamental e Médio, está localizado em um bairro próximo ao centro da cidade Cascavel, no estado do Paraná, tendo como entidade mantenedora o Governo do Estado do Paraná desde 1982. Atende atualmente, em torno de 1300 alunos nas modalidades de Ensino Fundamental e Médio (Regular e Supletivo), nos turnos matutino, vespertino e noturno.

Sua estrutura física dispõe de dezenove salas de aula, uma Biblioteca, um Laboratório de Biologia, um Laboratório de Física, um Laboratório de Química e um

Laboratório de Informática. Sendo, os Laboratórios utilizados apenas pelos alunos do Ensino Médio.

Segundo o Projeto Político Pedagógico do Colégio, a sala de informática foi montada com recursos do Governo Federal, através de programas como o PROINFO, para atender as propostas do Ensino Médio.

O Colégio São Cristóvão têm como filosofia buscar saídas para possíveis efeitos negativos do pós-industrialismo. Pois, a fragmentação gerada pela quantidade e velocidade da informação, é para a Educação que se voltaram às esperanças de preservar a integridade pessoal, é estimular a solidariedade; Legitimar a política da igualdade, a diversidade de tratamentos dos alunos e dos professores para aprender a ensinar os conteúdos curriculares, onde o Estado se faz responsável no caso a educação pública: garantir padrões mínimos para elevação da qualidade de ensino definidos pela LDB; Ampliar significativamente a responsabilidade da escola para a constituição de identidades que integram conhecimentos, competências e valores que permitiram o exercício pleno da cidadania e a inserção flexível no mundo do trabalho.

A coordenação administrativa, exercida pelo Diretor Geral e pelos Diretores Auxiliares, está vinculada às normas estabelecidas pelo Núcleo Regional de Educação e pela Secretaria Estadual de Educação do Paraná. Atualmente, o poder está centralizado nos gestores, que obedecem às normas determinadas pelo sistema educacional.

Segundo a avaliação de 2000, realizada pela Secretaria de Educação do Paraná, a comunidade escolar é formada por alunos de pouco poder econômico e cultural, sendo que 19% deles possuem computador em casa e 29% dos pais concluiu o ensino médio.

Quanto à qualidade de ensino, o Colégio São Cristóvão segue a média das escolas estaduais, aprovando 83% dos alunos matriculados em 2000. No entanto, em língua portuguesa 61% dos alunos avaliados foram classificados no nível inicial (nível II).

Os alunos avaliados neste nível não são capazes de identificar a idéia central em textos jornalísticos longos com informações complexas, compreender as instruções, identificar os diferentes tipos de textos, saber quando duas sentenças têm sentido oposto, usar o dicionário e interpretar a linguagem não verbal.

Sendo isso uma preocupação antiga dos docentes de língua portuguesa, que já ressaltaram as dificuldades dos alunos, e procuram propor atividades diversificadas para melhorar a competência comunicativa. De modo que já se observa uma sensível melhora nas habilidades lingüísticas.

Na avaliação realizada pela SEED⁶ em 2000, os pais declararam a sua satisfação e reconhecem o esforço e o empenho dos professores em melhorar o grau de aprendizagem dos alunos. A maioria dos pais está satisfeita com a qualidade do ensino que seus filhos recebem, e gostariam de ter um envolvimento maior nas atividades da escola.

4 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS DA PESQUISA

Com base nos dados coletados através da documentação escolar, das observações, entrevistas e do questionário foi possível conhecer um projeto que propõe desenvolver a aprendizagem utilizando-se diferentes instrumentos de comunicação e da interação dos alunos com a sociedade para melhorar a competência comunicativa.

4.1 O modelo analisado

4.1.1 Introdução

A proposta de ensino a ser analisada consta no Projeto Político Pedagógico da escola pública anteriormente descrita. É um modelo elaborado sob a forma de projeto, para favorecer a compreensão da multiplicidade de aspectos que compõem a realidade, uma vez que permite a articulação e a contribuição de diversas áreas do conhecimento, possibilitando desenvolver com maior relevância temas transversais.

Neste modelo professor e aluno compartilham os objetivos educacionais, com a produção de *algo* que sirva como instrumento de intervenção nas situações reais.

A proposta considera as novas formas de socialização, processos de produção e novas definições de identidade individual e coletiva criadas pela revolução tecnológica. Preconiza que a concepção curricular seja transdisciplinar, matricial, de forma que linguagens, ciências, tecnologias, e os demais conhecimentos que permitem uma leitura crítica do mundo estejam presentes em todos os momentos da prática escolar.

4.2 Descrição do Projeto

4.2.1 Projeto teatro na escola

O projeto intitulado *Teatro na Escola* vem sendo desenvolvido desde de 1999, trata de uma proposta de atividade escolar baseada na transversalidade dos conteúdos que conduz o aluno à compreensão, reflexão e análise de questões

⁶ PARANÁ. Secretaria da Educação. Governo do Estado do Paraná. BOLETIM DA ESCOLA. (2001).

sociais, propondo a partir do pensamento e da discussão, alternativas que exigem a capacidade de aprender informações e relacioná-las. O projeto procura apresentar uma proposta de aprendizagem contínua construída através da mídia e do conhecimento.

Considera a mídia como fonte atualizada de informação que, transformada pela ação humana, passa a gerar conhecimentos que permitam ao aluno sentir-se sujeito presente e atuante na história da comunidade.

Desenvolve-se no grupo diferentes modos de comunicação através da linguagem verbal e não-verbal, oportunizando a expressão corporal, o conhecimento das artes e das diferentes mídias, de modo a permitir a transversalização e a interdisciplinariedade.

As atividades permitem que o adolescente desenvolva seu potencial expressivo e enriquecem seus conhecimentos, pois desperta o interesse pela pesquisa, pela leitura, colocando a necessidade de discussão. O diálogo na análise e reflexão sobre aspectos lingüísticos, históricos e sociais de diferentes de textos, atuais e históricos serve de base para a solução do problema.

A identificação de um problema social e a procura de possibilidades de soluções é o critério de avaliação, ou seja, a solução do problema destrói qualquer conceito de teste ou prova para medir a construção do conhecimento e mensurar a avaliação.

A pesquisa é o ponto de partida de todas as atividades, uma fonte de informação constante, obtida através de diferentes áreas do conhecimento e de diferentes meios de comunicação.

A justificativa que fundamenta a aplicação do projeto está baseada no avanço cultural e tecnológico ocorrido nas últimas décadas e a necessidade de criar propostas que atendam o perfil do estudante e da sociedade global.

4.2.2 Justificativa do projeto

Chega-se ao ano 2000 e a humanidade se vê rodeada por decepções, frustrações e pressões. O mercado de trabalho saturado, a máquina toma o espaço do homem, é preciso estar preparado para as mudanças bruscas que ocorrem a nossa volta. O ambiente escolar está inserido em um macrossistema que envolve pessoas que precisam ser formadas e informadas para interagirem na sociedade. A

sociedade moderna exige criatividade, habilidades, equilíbrio emocional e soluções imediatas para os novos problemas.

Portanto, a escola precisa estar acompanhando estas transformações, pois é nela que crianças, jovens e adultos procuram encontrar soluções, desenvolver habilidades e tornar-se cidadãos capazes de resolver problemas de ordem profissional, familiar, emocional e social.

Para cumprir a função de produzir conhecimentos a instituição escolar procura solucionar conflitos de natureza familiar, que muitas vezes estouram em sala de aula, nos pátios, nos textos (discursos), na visão do mundo. Conflitos sociais, como o uso de drogas e a violência eclodem na escola. Conflitos emocionais ocasionados pelas relações interpessoais envolvem alunos e professores, afinal é, neste ambiente que as pessoas se conhecem, se aproximam e se distanciam, estabelecem relacionamentos harmoniosos e conflitantes.

Além das causas sociais e econômicas vividas pelos alunos da rede pública, muitas vezes o desânimo, o cansaço e a falta de estímulo dos próprios professores acabam contagiando os alunos, que perdem o interesse por este “palco” de transformação da mente e do comportamento humano.

Exigências são feitas, e a prática pedagógica capaz de atendê-las precisa aproximar os fatos do cotidiano escolar às teorias de ensino e aos processos tecnológicos, afinal, o contexto social e as necessidades humanas esperam que a instituição escolar assegure conhecimentos amplos para o bom desempenho profissional e pessoal.

Diante deste cenário complexo, protagonizado pela escola que iniciará o novo milênio e pela necessidade de conseguir influenciar os estudantes para que acreditem no futuro e em suas habilidades, tornando-se crítico, consciente e participativo, é que se pretende desenvolver um projeto de ensino dinâmico, que respeite o ser humano com suas limitações e desenvolva suas potencialidades.

4.2.3 Objetivos do Projeto:

- desenvolver junto aos alunos modos interessantes e criadores de fazer e pensar sobre a linguagem como arte de expressão e comunicação;
- criar um ambiente onde se desenvolva diferentes habilidades;
- estimular a expressão oral e a compreensão do mundo que nos envolve;

- utilizar e interagir através de recursos tecnológicos na construção de conhecimentos;
- estimular o trabalho em equipe disciplinado e o respeito mútuo.

4.2.4 Metodologia Aplicada

Incentivo à leitura e pesquisa de temas que sejam do interesse dos alunos e dos professores da turma:

- os alunos fazem leitura de obras literárias em sala de aula detectam o conflito.
- pesquisam nas diferentes mídias temas de interesse social que revelam um problema social, econômico ou psicológico relacionado com o conflito encontrado na obra literária.

Análise e reflexão dos textos pesquisados:

- os alunos confrontam a relação existente entre o tema pesquisado e a obra lida. Analisam, refletem, discutem sobre o que é verdade e o que é ficção. Emitem opiniões e procuram soluções para o conflito;
- essas atividades são realizadas através da prática oral por meio de debates e seminários, e escrita através da produção textos de diferentes gêneros. Nesta fase ocorre a produção de textos orais e escritos orientada pelo professor.

Construção do roteiro:

- pesquisa-se um texto para ser encenado, procede-se leitura e a discussão do roteiro, faz-se as adaptações necessárias;
- caso o grupo não encontre um roteiro que venha expressar suas idéias, constrói-se um roteiro próprio.

Encenação:

- Nesse momento o grupo distribui os papéis a serem representados, trabalha-se a expressão oral, corporal, cênica.

Gravação em Vídeo:

- A peça é gravada em vídeo para que o grupo assista e faça a avaliação de cada *performance*.

Análise e discussão do vídeo:

- grupo assiste ao vídeo, detecta falhas, propõe soluções. Avalia-se a participação de cada elemento, a qualidade do texto e os possíveis efeitos causados.

Encenação teatral:

- A peça é apresentada à comunidade em geral.

Relatório e avaliação da atividade

- Os alunos apresentam relatórios e avaliam os resultados da atividade.

4.2.5 Recursos Utilizados

- Físicos: uma sala de aula, biblioteca, laboratório de informática;
- Materiais: papel, caneta, giz, rádio, gravador, filmadora, fitas de vídeo, videocassete e televisão, computador.
- Humanos: Professor-Coordenador e alunos devidamente matriculados na rede pública estadual de ensino.

4.3 Tabulação dos dados

Os dados tabulados foram obtidos através de entrevistas e da aplicação de questionário e para compreender como as mídias são utilizadas pelo grupo foi aplicado um questionário que apresentou os seguintes resultados.

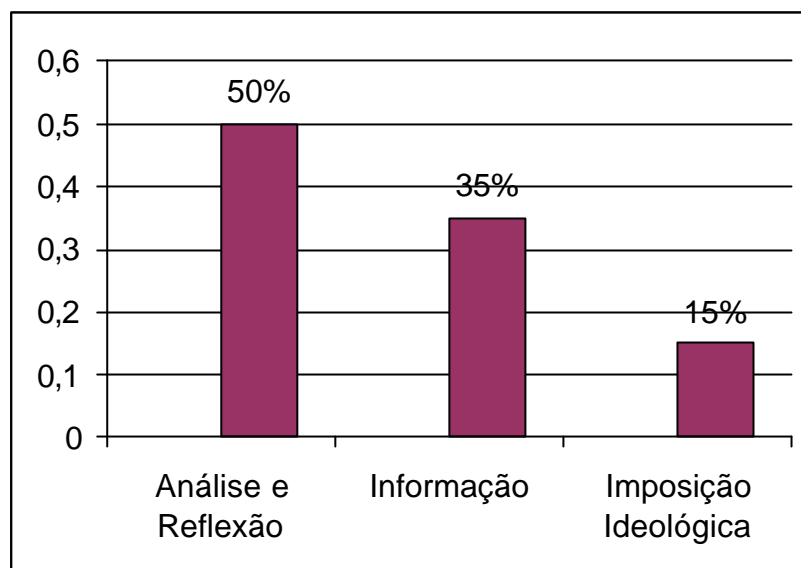
- **Com relação à função da mídia junto à sociedade.**

Para 50% dos alunos, a mídia exerce a função de análise e reflexão;

Para 35% dos alunos, a mídia funciona como instrumento de informação;

Para 15% dos alunos, a mídia funciona como instrumento de imposição ideológica.

EFEITOS SOCIAIS DA MÍDIA



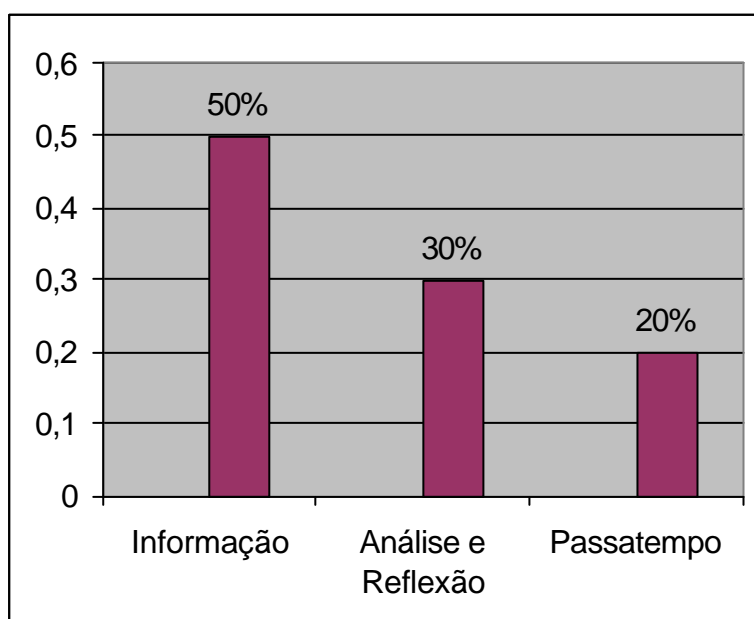
- **Com relação à utilização da mídia pelos adolescentes:**

50 % dos alunos utilizam-se da mídia para obter informações

30 % dos alunos utilizam-se mídia para analisar e refletir sobre fatos sociais.

20% dos alunos utilizam-se da mídia como passatempo.

UTILIZAÇÃO DA MÍDIA



- Para desenvolver o projeto foram utilizados vários meios de comunicação sendo:

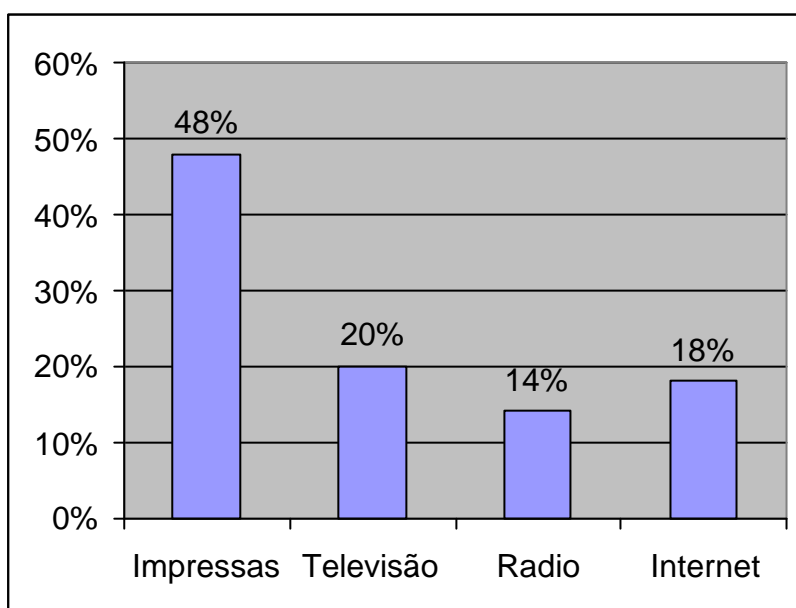
48% mídias impressas

20% televisão

14% rádio

18% Internet

MÍDIAS UTILIZADAS NO PROJETO



- Com relação à mídia adequada para divulgar suas idéias :

10% utilizariam o rádio

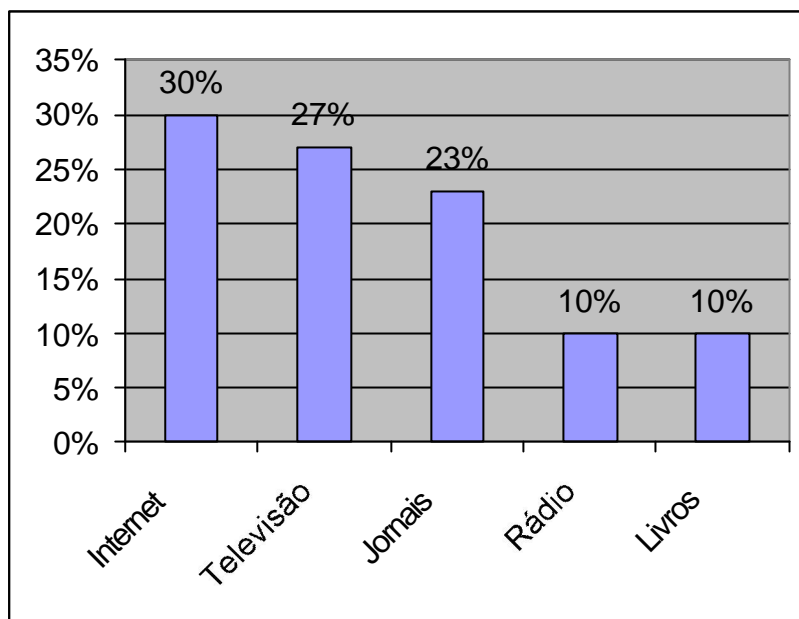
10% utilizariam os livros

30% utilizariam a Internet

27% utilizariam a televisão

23% utilizariam os jornais

DIVULGAÇÃO DE INFORMAÇÕES



- A maioria dos alunos afirma que a escola não oferece acesso às mídias e nem as utilizam no processo de ensino, mesmo dispondo de laboratório de informática, não o utilizam, o qual fora montado para uso dos alunos do Ensino Médio prioritariamente.

60% dos alunos afirmam que a escola não dispõe de recursos materiais suficientes para manter pesquisas atuais, nem financeiros para aquisição de revistas, jornais, rádios, televisão e acesso a Internet.

100% dos alunos afirmam que nunca utilizaram o laboratório de Informática durante as aulas, porque a prioridade maior é para ensino médio, e muitos professores não dominam esta tecnologia para ensiná-los. 70% dos alunos consideram que a utilização m laboratório deveria ser semanal.

100% dos alunos afirmam que apreciam sua participação no projeto, porque desta forma estão aprendendo a utilizar diversos recursos, os quais não usavam, além de se sentirem mais interessados, participativos e informados.

Através de entrevista informal procurou-se verificar o interesse e a participação voluntária dos alunos no projeto. Questões como assiduidade, responsabilidade e relacionamento foram abordados. O grupo considerou que todos participam ativamente, recebendo tarefas que exigem muita responsabilidade, pois a maioria tem consciência dos objetivos e sabem que a falta de compromisso com as

atividades assumidas pode prejudicar o grupo e as metas estabelecidas para cada fase do projeto.

Os alunos participam voluntariamente do projeto, pois o mesmo não está incluído na matriz curricular, portanto, não existe exigência de cumprimento de carga horária. O compromisso de assiduidade e participação é assumido pelos alunos diante do próprio grupo e de sua atuação junto à comunidade.

Para os alunos, participar do projeto significa uma oportunidade de se desenvolver, de interagir com a comunidade, de melhorar a capacidade de comunicação e expressão, de superar as inseguranças, de se manter atualizado sobre fatos sociais e de exercitar o respeito mútuo.

Enfim, os alunos consideram que o projeto contribui para a aquisição de informações e conhecimentos, ampliando aspectos culturais e contribuindo com a formação da personalidade.

Os alunos relataram que os temas estudados são atuais de natureza social, econômica e política, que levam a análise e reflexão e de alguma forma estão vinculados aos meios de comunicação, sejam por eles discutidos, noticiados ou apenas apresentados.

Segundo o professor, tanto o desenvolvimento da linguagem oral quanto da linguagem escrita melhorou em termos de instituição, pois antes da criação da proposta os alunos eram tímidos e calados. A escola não conseguia com que os alunos se apresentassem em público, participassem de oratórias, fizessem leitura em voz alta. A partir da criação do projeto e dos resultados apresentados pelos 20 alunos participantes, os demais alunos se contagiaram e começaram a se manifestar participando dos eventos com prazer, desenvolvendo leitura e pesquisa, construindo sua visão da sociedade e uma nova cultura na comunidade escolar.

4.4 Análise dos Resultados da Pesquisa

Ao analisar o modelo verificou-se que a aprendizagem acontece por necessidade, pela exploração, por reflexão e pela colaboração⁷, através do compartilhamento das atividades e da execução das tarefas. O aluno compreende que é necessário cumprir uma atividade para passar à seguinte como: realizar trabalhos práticos baseados em teorias, pesquisas, relatórios e outros estudos que

⁷ De acordo com Schank (1995) a aprendizagem pode ocorrer de várias maneiras. (p. 43)

tragam informações relevantes e segurança para uso e aplicação dos temas ou das técnicas utilizadas no projeto.

Através das observações e das análises dos dados coletados foi possível verificar que a mídia foi utilizada como fonte de informações e como ferramenta técnica, fomentando discussões e análises. A maioria dos alunos acredita que a mídia não exerce influência ideológica, mas que contribui para a análise e discussão de temas polêmicos. O estudo da linguagem através da mídia melhorou as habilidades comunicativas nos participantes, estimulando seu exercício em outros estudantes.

Ao analisar os dados, verificou-se o grau de interesse dos alunos em participar de um projeto não exigível pela instituição. Através das observações, documentos e diálogos informais foi possível identificar que o objetivo do grupo é conhecer e analisar as reais situações vividas pela comunidade, buscar alternativas para minimizar as dificuldades e comunicá-las através das artes cênicas.

A proposta é apresentada sob a forma de projeto, ou seja, pretende-se deixar claro para o grupo de estudantes os objetivos a serem atingidos, os caminhos que serão percorridos, os desafios a serem vencidos; identificar as dificuldades individuais rumo ao cumprimento das tarefas; determinar a duração de cada etapa e o método utilizado para a avaliação.

O produto final do projeto é a encenação de uma peça teatral produzida ou não pelos alunos, o importante é que a peça escolhida reflita as idéias que o grupo pretende expressar à coletividade. Segundo o professor coordenador do projeto, o teatro é utilizado como estímulo para os alunos, pois através dele se valoriza a cultura e a arte, favorece as ações interlocutivas, estimulando o uso da linguagem verbal e não-verbal, a liberdade de criação e o desenvolvimento de diferentes habilidades. Muitos alunos tímidos, com dificuldade de expressão, por razões físicas ou psicológicas, têm se destacado nas apresentações, rompendo com suas limitações.

O trabalho exige pesquisa constante. Em sua primeira fase o grupo pesquisa nas diferentes mídias temas comuns à sociedade, discute, analisa e seleciona os que desejam aprofundar a discussão. Passa-se para uma Segunda fase de pesquisa exclusivamente sobre os temas selecionados. Novamente, o grupo se reúne apresenta as novas informações e individualmente produzem textos dissertativos apontando causas, conseqüências e possíveis soluções para cada situação em

estudo. O professor recolhe os textos, faz sua análise lingüística e apresenta aos alunos fazendo observações do ponto de vista sintático e semântico. Neste momento o grupo percebe a importância do uso da norma padrão como instrumento de comunicação. Passando-se para a próxima fase, retoma-se os textos produzidos pelos alunos, buscando elencar as possíveis soluções consideradas comuns pelo grupo.

A partir daí o grupo passa a pensar em uma estrutura narrativa. Nova fase de pesquisa se inicia, os alunos trazem para a aula (que chamam "reunião"), livros de literatura que abordam fatos ou personagens que estreitam relações com o tema que se está trabalhando. A leitura e análise das obras literárias tornam-se atividades prazerosas. Alguns vídeos são usados para melhor refletir sobre os elementos da narrativa (espaço-tempo-personagens) e outros aspectos técnicos.

Após pesquisas, leituras, discussões, anotações produções de textos diversos orientados pelo professor, então se começa a pensar na estrutura cênica a ser apresentada como atividade de expressão oral. Ao saber a personagem que irá representar, o aluno busca novas fontes de pesquisa para construir seu perfil físico e psicológico.

Após construção ou adaptação do texto cênico, estudo da personagem, ensaios, a atividade é gravada em vídeo sendo assistida várias vezes pelo grupo a fim de identificar falhas que possam ser corrigidas.

Em todos os encontros o grupo discute vários textos e discursos, letras e músicas, cenas de filmes, novelas e outros programas televisivos para analisar seu conteúdo e sua influência sobre a comunidade.

4.5 Sugestões e recomendações ao projeto

Percebe-se que a proposta procura desenvolver uma atividade de abstração reflexiva através da intertextualidade presente na pesquisa, na análise e na construção dos textos orais e escritos.

Percebe-se que a concepção da dialógica freireana está muito presente na escolha dos temas, na forma de realização e na postura do professor, para o qual ensinar não é transferir conhecimentos, mas, criar as possibilidades para a sua própria produção ou construção que se faz presente na proposta ao buscar

informações, construir e reconstruir com base na troca de conhecimentos particulares, compartilhados e associados.

O professor procura dar liberdade às curiosidades dos alunos e estabelecer limites e responsabilidades, pois disto depende o bom ambiente pedagógico e a autoridade do professor como mediador da ação pedagógica vem ao encontro da proposta de Freire, que sugere ao professor orientar as atividades, estabelecendo tarefas, cobrando produção coletiva e individual do grupo, pois é importante enfatizar que as atividades desenvolvidas pelos adolescentes devem ser acompanhadas, dirigidas e supervisionadas pelo professor, respeitando a liberdade e a criatividade do aluno.

Para melhor desenvolver a proposta sugere-se:

- Incluir pesquisa sobre as mídias disponíveis na escola e na comunidade, e se possível, realizar pesquisas e visitas aos meios de comunicação, a fim de conhecer seu funcionamento, evolução tecnológica, emissores e receptores envolvidos na comunicação e linguagem utilizada;
- Buscar maior conhecimento sobre as teorias que permeiam o gênero dramático;
- Buscar conhecer o trabalho dos dramaturgos brasileiros de acordo com a literatura nacional;
- A proposta deve oportunizar a participação de um número maior de alunos.

5 CONCLUSÃO

A linguagem é a expressão do pensamento, dos sentimentos e das emoções aplicada através de *canais* (língua, símbolos, mídia), com o intuito de "perturbar" o outro, estimulando o desenvolvimento de novos pensamentos, seja para influenciar ou modificar o semelhante que, ao sentir-se modificado, modifica o outro.

Essa necessidade de interação está presente desde o nascimento, mas é através do conhecimento e do exercício da linguagem que o homem consegue interagir e caminhar rumo ao seu desenvolvimento cultural, profissional, social e econômico. Inserido em um contexto, onde suas ações influem e são influenciadas pela linguagem, considera as transformações sofridas pela língua, devido aos próprios falantes e às mudanças sociais, culturais, étnicas e tecnológica.

Portanto, mesmo que o ensino tradicional da língua proponha apenas um dialeto como padrão lingüístico, defendido por regras e normas, e considerado como a única forma correta de uso da língua; a concepção atual de linguagem norteia o desenvolvimento humano socialmente, contempla e permite o estudo da grande variedade lingüística, considerando as várias possibilidades de uso de uma língua.

Assim, as mídias podem ser aplicadas ao ensino de língua, por permitirem a prática da análise lingüística e discursiva, além de servirem como instrumento para a construção discursiva dos próprios alunos, pois cada ferramenta possui uma particularidade.

Deve-se reconhecer a validade do livro e das novas tecnologias como instrumentos de transmissão de conhecimentos. Os jornais apresentam textos repletos de informações, dentro de uma estrutura própria, obedecendo ao padrão lingüístico.

As variantes lingüísticas, estilos e os discursos ideológicos, presentes nos programas de rádio e televisão promovem a discussão e a análise, fazendo o aluno abstrair reflexivamente e posicionar-se diante da realidade, elaborando suas próprias conclusões e opiniões. A Internet, mídia moderna, associa diferentes recursos de a fim de facilitar os processos comunicativos.

Portanto, o conhecimento da linguagem através dos diferentes meios de comunicação pode levar o aluno a compreender melhor o uso da língua, sua estrutura sintática e semântica, a intencionalidade e a intertextualidade dos diferentes discursos.

E, ampliar o conhecimento e o desenvolvimento da linguagem significa aumentar a capacidade de comunicação e expressão, de compreensão das pessoas e do mundo, afinal quanto mais se conhece a linguagem e as inúmeras possibilidades de usá-la, melhores serão expressas as idéias, os pensamentos e as emoções e melhor será compreendida a expressão do outro, o que permite uma ação consciente e madura junto à sociedade.

Deste modo, as mídias podem potencializar e estimular as atividades de comunicação e o domínio da linguagem, deixando de ser um instrumento estático, de entretenimento e manipulador, que se porta autoritariamente, impondo ideologias, para ser uma ferramenta que permite conhecer essas ideologias e compará-las, analisando as intenções, os objetivos e a forma de cada manifestação da linguagem.

Por isso, o projeto pedagógico desenvolvido pelo grupo Corphus tende a romper com antigos paradigmas, como a obediência rígida e mecânica diante da sistematização do livro didático, expandindo a construção do conhecimento, o desenvolvimento da inteligência para atividades concretas além da sala de aula, tendo o estudante como protagonista do processo e o professor como orientador, potencializando a capacidade de comunicação e expressão para o conhecimento da norma padrão da língua e para o efetivo uso da linguagem à nível psicológico, social, cultural e tecnológico transmitida pela mídia impressa, falada e televisiva.

Este grupo fora formado com a intenção de aperfeiçoar a linguagem oral e o desempenho na disciplina de português. É constituído por adolescentes do ensino fundamental e de um professor de português que optou em utilizar-se das mídias e da modalidade teatral para conduzir os alunos ao universo do uso da linguagem.

O professor determinou um desafio, um problema real para motivar, e os alunos empreenderam em realizá-lo, para isso buscaram informações, técnicas, recursos físicos e materiais e as diferentes mídias foram utilizadas como fonte de pesquisa, de análise, de exemplo, de discussão. Neste modelo a linguagem esteve em ação, utilizada pelos alunos durante os diálogos, debates e apresentações; e fora objeto de estudo adquirido na mídia falada e escrita.

A mídia fora usada como instrumento de informações, que formaram um conjunto de textos orais e escritos gerados e geradores de análises e discussões, ampliando a competência comunicativa dos alunos devido à quantidade e à variedade de formas de manifestação da linguagem observada e utilizada pelos alunos, estimulando o senso crítico, o desenvolvimento do pensamento e da elaboração da

linguagem, porque os alunos passaram a estudar a sua realidade e assuntos de seu interesse, que fazem parte de suas vidas, confrontados aos conhecimentos históricos e científicos já produzidos.

E, como todo o discurso possui uma ideologia própria, conforme a intenção de seu autor, a participação do professor como mediador conduziu os alunos a identificarem a intencionalidade e a intertextualidade presente, tornando-os capazes de construir sua própria conclusão da realidade.

As atividades desenvolvidas melhoraram a competência comunicativa, as relações interpessoais, a consciência crítica e a auto-estima dos alunos. Os alunos tornaram-se capazes de expressar e formular idéias e opiniões a partir da pesquisa realizada em diferentes fontes de informações (mídias) sobre assuntos que interferem na vida da comunidade e, a partir daí, procuraram despertar a participação de todos em busca de soluções para problemas comuns.

Os alunos passaram a manifestar gosto pela pesquisa, pelo teatro, a ler mais, freqüentar a biblioteca e a emprestar mais livros. O grau de interesse melhorou o nível cultural, tanto que os alunos que passaram pelo projeto e cursam o ensino médio, ou já concluíram, demonstram o gosto pela arte cênica e cultural, participando de oficinas e eventos voluntariamente, tornaram-se mais seguros e confiantes em suas iniciativas. O projeto propiciou um espaço para o desenvolvimento cultural e humano.

Mas, o que, realmente, impressionou foram as mudanças em nível de comportamento, a satisfação que os adolescentes demonstraram ao se verem capazes de se expressarem e serem compreendidos por diferentes pessoas. A melhora da competência comunicativa, manifestada pela linguagem utilizada pelos alunos, aumentou sua auto-estima, de modo que muitos bloqueios, medos, inseguranças; que os impedia de apresentar trabalhos ou ler um texto em voz alta, foram superados.

Essa ruptura fora visível, principalmente em alunos tímidos, retraídos ou com problema motor, que passaram a se comunicar mais e melhor nas diferentes disciplinas, sendo isso observado pelos diversos professores e pelos pais.

Segundo um desses alunos, sua participação no projeto lhe tornou mais capaz e corajoso, perdera a timidez, pois conhecer as diferentes formas de linguagem, os diferentes modos de falar, fez com que ele compreendesse que cada um tem seu modo de ser e deve ser respeitado por isso.

Foi possível observar que a disciplina de alunos considerados “difíceis” melhorou. Esses alunos passaram a respeitar a escola e a otimizar o tempo em sala de aula. Eles afirmaram que aprenderam a conviver com as pessoas, fazer amigos, buscar soluções, acompanhar as notícias, os programas e os conteúdos que circulam nas diferentes mídias.

Para esses alunos o projeto deve ter continuidade, pois muitas informações novas foram adquiridas, novos *talentos* surgiram, o respeito e a humildade nos diálogos e nas ações sobrepuseram-se às vaidades e à indisciplina.

A apresentação dos resultados obtidos nesse estudo à Direção do Colégio, fez com que se dessem novas oportunidades aos alunos, ofertando Oficinas de Teatro, ministradas por uma das ex-participantes do grupo, que após profissionalizar-se na área, resolveu colaborar com o projeto.

Neste estudo, foi possível verificar que o professor ao conduzir uma proposta pedagógica estruturada em projeto e auxiliada pela mídia, desenvolveu nos alunos a habilidade de identificar, através de práticas de linguagem, as informações e os conteúdos, o que é útil e o que é inútil; o que é fato, o que é sensacionalismo; o que é sedução e o que é manipulação. Permitindo aos alunos adotar uma postura crítica e participativa, resultando na melhora da competência lingüística e comunicativa, na mudança de comportamento e nas ações junto à comunidade.

Assim, é importante frisar que a utilização das novas tecnologias nos processos de ensino, não dispensa o papel do professor, como muitos pensam, pelo contrário, sua função se acentua, torna-se mais consciente e efetiva para conduzir a ação pedagógica de forma a propiciar a aprendizagem através da associação de conhecimento e tecnologia, preparando o aluno para ser um *ser humano* capaz de utilizar essas ferramentas, valorizando o saber histórico em busca de conhecimentos capazes de tornar a sua vida melhor.

Portanto, foi possível verificar que a mídia pode ser um instrumento verossímil para potencializar a competência comunicativa desde que esteja norteadas pelo conhecimento histórico, cultural e científico, dentro de um planejamento estruturado, bem definido, e com objetivos claros.

Ou seja, a mídia, escrita, falada ou televisiva, potencializa o ensino de língua, desde que apoiada pela ciência da aprendizagem, pela teoria da comunicação e pela sistêmica.

É neste sentido que, pode se compreender a importância do trabalho de projetos, que, por ter algumas características fundamentais, sistematiza o processo pedagógico, desperta a necessidade de solução de um problema, gerando situações de aprendizagem reais e diversificadas (ciência da aprendizagem).

Ao participar de um projeto, o aluno se envolve em uma experiência que integra o conhecimento às práticas vividas, tornando-se co-responsável pelo desenvolvimento e o resultado do trabalho, passando a ser sujeito atuante do processo. De modo que ao decidirem, opinarem, debaterem constroem a sua autonomia e a sua participação na sociedade (teoria da comunicação e ciência da aprendizagem).

Por isso, é importante observar, que é possível transformar as aulas de língua portuguesa em um ambiente agradável de aprendizagem, utilizando-se uma postura democrática e colaborativa, onde o docente ensina e aprende com os alunos e com a mídia sobre a realidade.

E, a partir das inferências de ambos, professor e aluno se constroem enquanto sujeitos do processo social, *personagens reais* da história de seu tempo.

A partir da conclusão desse estudo, sugere-se que novas pesquisas sejam desenvolvidas para identificar e analisar a influência da linguagem utilizada pelos adolescentes usuários do IRC, já que neste espaço virtual há um dialeto próprio. A Internet é um ambiente onde a comunicação torna-se globalizada.

O avanço da tecnologia e do conhecimento é altamente complexo, portanto sugere-se, também, que novas pesquisas sejam desenvolvidas a fim de identificar projetos, programas e investimentos destinados à educação pública para melhorar a qualidade do ensino e da aprendizagem, a fim de diminuir a distância entre os estudantes dessas Instituições e o conhecimento gerado pelas novas tecnologias.

"Educar todas as crianças não é tão importante quanto despertar nelas o desejo de aprender".(John Lubbock,1834-1913)

6 BIBLIOGRAFIA

AMADO, Gilles e André Guittet. Tradução de Ana Lúcia T. Ribeiro. **A dinâmica da comunicação nos grupos**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

BABIN, Pierre. KOULOUMDJIAN, Marie-France. **Os novos modos de compreender a geração do audiovisual de do computador**. São Paulo: Ed. Paulinas, 1989.

BALZAN, Newton. **A pesquisa em didática**: validade e propostas. In: CANDAU, Vera. *A didática em questão*. Petrópolis: Vozes, 1982.

BARSA CD, **Encyclopaedia Britannica do Brasil Publicações Ltda**. Brasil: Sonopress, 1999.

BECKER, Fernando. **Educação e construção de conhecimentos**. Porto Alegre: Artemed, 2001.

BERNARDI, Maria Amália. **O capital humano**. Revista Exame, n. ° 22, p. 122 - 131. Brasil. 22 de outubro de 1997.

BORBA, Francisco da Silva. **Fundamentos da gramática gerativa**. 2ª ed. Petrópolis. Vozes, 1977.

BORBA, Francisco da Silva. **Introdução aos estudos lingüísticos**, 12ª ed. Campinas, São Paulo: Fontes, 1998.

BERLO, D. **O processo da comunicação**. Lisboa: Fundo de Cultura, 1970.

BRASIL. LEI N. ° 9394/96, 20 de dezembro de 1996, Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB.

BRASIL. MEC. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: introdução aos parâmetros curriculares nacionais/Secretaria de Educação. Brasília: MEC/SEC, 1998.

BRASIL. MEC. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **Parâmetros curriculares nacionais**: ensino médio. Brasília: Ministério da Educação, 1999.

BRASIL. Ministério da Ciência e Tecnologia/ MCT. **Livro verde da sociedade de informação no Brasil**. Grupo de Implantação do Programa Sociedade da Informação. Brasília, Brasil. 2000.

CAMARA JR., Joaquim Mattoso **Estrutura da língua portuguesa**. 27^a ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

CERQUEIRA, Glória das Neves. **Sistema de informação contábil**: análise exploratória. Cascavel 1999. Monografia (Especialização em Gerência Financeira e Controladoria). Centro de Ciências Sociais e Aplicadas, Universidade do Oeste do Paraná.

COUTINHO, Leonardo. **Todo mundo fala assim**. Revista VEJA, p. 70 e 71. Brasil. 25 de julho de 2001.

DUARTE, Newton. **Educação escolar, teoria do cotidiano e a escola de Vigotski**: Polêmicas do nosso tempo. Campinas, São Paulo: Autores Associados, 1996.

FELDMAN, Márcia. **Tv na escola**: nem deus nem o diabo na terra do sol. Revista Presença Pedagógica. N.º 17 p. 17-23. Brasil. Set/out/1997.

FERRES, Joan. **Vídeo e educação**. 2^a ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

FIALHO, Francisco Antônio Pereira. **Uma introdução à engenharia do conhecimento**: apostila aprender. Trabalho apresentado pela disciplina de Psicologia Cognitiva, Programa de Mestrado em Engenharia de Produção. UFSC, Santa Catarina, 2000.

FIALHO, Francisco Antônio Pereira. **Uma introdução à engenharia do conhecimento**: apostila aprender a aprender. Trabalho apresentado pela disciplina de Psicologia Cognitiva, Programa de Mestrado em Engenharia de Produção. UFSC, Santa Catarina, 2000.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 2. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1970.

GAGNÉ, R.M. **The conditions of learning**. New York: Holt, Rinehart and Winston Inc. 1965.

GARDNER, Howard. **Inteligências múltiplas**: a teoria na prática. Editora Artmed.

GERALDI, João Wanderley. **Portos de passagem**. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

GERALDI, João Wanderley. **O texto em sala de aula**. São Paulo: Ática, 1997.

GOULART, Iris Barbosa. **Educação permanente/continuada**. Revista Presença Pedagógica, p.81-84. V.3 n.14 mar./abr.1997.

ISSING, L.J. **Mediendidaktische aspekte der entwicklung und implementierung von lernsoftware**. In G. Zimmer (Ed.), Interaktive Medien für die Aus- und Weiterbildung. Nürnberg: BW Bildung und Wissen. 1990

LEITE, Lúcia Helena Alvarez. **Pedagogia de projetos: intervenção no presente**. Revista Presença Pedagógica, p.24-33. V.2 n.8 mar./abr.1996.

LURIA, Alexand Romanovich. **Pensamento e linguagem: as últimas conferências de Lúria**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1986.

MAIA, João Domingues. **Português**. São Paulo: Ática, 2000.

MARTINS, Maria Helena. **Questões de linguagem**. 6ª edição. São Paulo: Contexto, 2001.

MELLO, Guiomar Namó de, et alii. **Reflexão sobre os conceitos das diretrizes curriculares nacionais**. 2001. Apostila divulgada aos professores da rede pública do estado do Paraná relatando os novos paradigmas educacionais abordados na Conferência Mundial sobre Educação para todos, por Jacques Delors (UNESCO). Jomtien- Tailândia - 5 a 9 março de 1990. E na Conferência Mundial de Educação Especial. Salamanca-Espanha. 7 a 10 de junho de 1994. Declaração de Salamanca.

MORAN, José Manuel, Artigo publicado na Revista Comunicação e Educação, nº 2. Moderna, 1994.

NEVES, Maria Helena de Moura. **A gramática na escola**. 2ª ed. São Paulo: Contexto, 1991.

NEVES, Maria Helena de Moura. **A gramática funcional**, São Paulo: Martins Fontes, 1997.

NEVES, Maria Helena de Moura, **A gramática de uso é uma gramática funcional**. ALFA: Revista Lingüística. V.41. São Paulo. 1997. p.15-23

PIAGET, Jean. **Construção do real na criança**. 3ª ed. São Paulo: Ática, 1996.

PIAGET, Jean; CHOMSKY, Naom. **Teorias da linguagem - teorias da aprendizagem**. Lisboa, Portugal: Edições 70.

REVISTA ÉPOCA. **21 cenários para o século XXI**. n.º 1371, janeiro de 2001.

SANCHO Juana, M. (Org.). **Para uma tecnologia educacional**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

SANDHOLTZ, Judith Haymore. *et alii*. **Ensinando com tecnologia**: criando salas de aula centradas nos alunos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

SAPIR, E. **A linguagem**, São Paulo: Perspectiva, 1985.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Princípios de lingüística geral**. São Paulo: Cultrix/Edusp, 1969.

SAVIANI, Dermeval. **Escola e democracia**. São Paulo: Cortez, 1988

SCHANK, Roger. **Engines for education**, Ed. Lawrence Earlbaum Associates, Inc. Hilldale, NJ, USA:1995.

SCHWARTZ, Christian. [J@nelas](#) para o futuro: já começa a parecer a diferença de desempenho entre os alunos conectados e os que estão fora da rede. Revista VEJA, p.33-41. Dezembro de 1999.

SILVA, Marco. **Sala de aula interativa**. Rio de Janeiro: Quartet, 2000.

SPANHOL, Fernando. **Manual de televisão, videocassete e linguagem de vídeo**, Apostila: Trabalho apresentado pela disciplina de Mídia e Conhecimento, Programa de Mestrado em Engenharia de Produção. UFSC, Santa Catarina, 2000.

THOMPSON, John B. **A Mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia**. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

TRAVAGLIA, Luís Carlos. **Gramática e interação**: uma proposta para o ensino de gramática no 1º e 2º graus. 2ª ed. Cortez. São Paulo, 1997.

VEIGA, Ilma Passos Alencastro, **A prática pedagógica do professor de didática** - 3ª ed. Campinas, São Paulo: Papirus, 1994.

VEIGA, Ilma Passos Alencastro, *et alii* **Repensando a didática**. 13ª ed. São Paulo: Papirus, 1998.

VIGOTSKI, L.S. **Pensamento e linguagem**, 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1982.

VIGOTSKI, L.S., LURIA, A . R., LEONTIEV, A N. - **Linguagem desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone e EDUSP, 1988.

VIGOTSKI, L.S. **A formação social da mente**. 6^a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ANEXO 1 - QUESTIONÁRIO REpondido PELOS ALUNOS ENVOLVIDOS NO PROJETO

1. O projeto aborda temas de natureza?
☐ social ☐ econômico ☐ político
2. Onde veiculam informações sobre estes temas?
☐ jornais; ☐ revistas; ☐ livros; ☐ rádio; ☐ televisão; ☐ Internet
3. Qual é o papel desempenhado pelos meios de comunicação sobre a comunidade ao abordar temas desta natureza?
☐ informação ☐ reflexão e análise ☐ imposição
4. Enumere por ordem crescente (conforme o grau de importância), a importância dos meios de comunicação na formação cultural do adolescente.
☐ formação ☐ informação ☐ reflexão e análise ☐ passatempo ☐ imposição
5. Se você fosse divulgar suas idéias sobre os assuntos trabalhados qual mídia utilizaria?
☐ jornais; ☐ revistas; ☐ livros; ☐ rádio; ☐ televisão; ☐ Internet
6. A escola oferece acesso aos meios de comunicação de massa?
☐ sim ☐ não
7. A escola dispõe de quais destes recursos?
☐ jornais; ☐ revistas; ☐ livros; ☐ rádio; ☐ televisão; ☐ Internet; ☐ vídeo; ☐ filmadora; ☐ computador
8. Quais são os recursos audiovisuais utilizados nas aulas das disciplinas de Linguagens e códigos?
☐ jornais; ☐ revistas; ☐ livros; ☐ rádio; ☐ televisão; ☐ Internet; ☐ vídeo; ☐ filmadora; ☐ computador
9. Com que frequência a informática é utilizada?
☐ diariamente ☐ semanalmente ☐ mensalmente ☐ eventualmente ☐ nunca
10. Na sua opinião, com que frequência deveria ser utilizada?
☐ diariamente ☐ semanalmente ☐ mensalmente ☐ eventualmente ☐ nunca
11. Qual é a finalidade da utilização dos recursos audiovisuais em aula?
☐ formação ☐ informação ☐ reflexão e análise ☐ passatempo ☐ imposição
12. A informática é utilizada nas atividades escolares?
☐ sim ☐ não
13. Os jornais são fonte de informações úteis para as aulas?
☐ sim ☐ não

ANEXO 2 - ROTEIRO DA ENTREVISTA APLICADA AOS ALUNOS E AO COORDENADOR DO PROJETO

1. O que representa, para você, o projeto *Teatro na Escola*?

“Um projeto muito importante para alertar as pessoas”.

“Uma oportunidade de mostrar talentos e atingir objetivos, analisar situações e representar uma visão crítica e artística”.

“Representa grande parte de meu crescimento pessoal, em público e em palco. É um projeto que abre espaço para novos talentos, nos fazendo ser mais humildes, respeitosos, e ‘agüentar’ certas pessoas que cruzam em nosso caminho todos os dias.”

“ Uma forma de me expressar, um grupo onde me sinto a vontade, estou entre amigos e principalmente um possível passaporte pro futuro no teatro.”

“ Um projeto onde nos passa muitas informações, oferece uma nova maneira de pensar e agir nas coisas que fazemos, com sinceridade, educação e respeito.”

“Aprendi a conviver com mais pessoas, a trabalhar com mais amigos e a respeitá-los.”

“ Através do teatro aprendi a me comunicar, ele deu sentido a minha vida. Meus pais não ligavam para mim e a partir deste projeto eu cresci, hoje, sou mãe, já passei por grupos profissionais e trabalho com teatro em um Colégio Estadual, no bairro Clarito.” (Depoimento público de uma ex-aluna, em reunião com professores e membros do Núcleo Regional de Educação de Cascavel).

2. De que forma este projeto contribui em sua formação e nas atividades escolares?

“Fico mais informada dos problemas e da situação de nosso país e do mundo.”

“Conhecimento, cultura e formação de personalidades”.

“Nos tornando mais capazes e corajosos, sem vergonha diante das pessoas para ler, apresentar um trabalho...”

“O aluno que faz teatro se desenvolve melhor, e no grupo ‘*Corphus*’ aprendemos a nos expressar melhor, o que ajuda muito na escola, pois facilita o aprendizado.”

3. Que nota você daria para sua participação no grupo. Considere: assiduidade, participação, relacionamento (colegas, professor, escola), disciplina, contribuição.

“80”.

“100”

“não me vejo em condições de auto-avaliação, quem poderia me avaliar são os integrantes do grupo e o professor-coordenador”.

“ 50, em cima do palco sou razoável, mas quanto aos outros itens, reconheço que poderia ser melhor.”

4. Você recebe apoio da família? O que ela pensa sobre a sua participação e sobre os resultados?

“minha família dá todo o apoio, gostam da minha participação, adoram o trabalho e resultados.”

“simplesmente não opinam, dizem que a escolha quem faz sou eu!”.

“para falara verdade, deixam eu participar, mas não me apoiam muito.”

“eu tenho muito apoio, principalmente da minha mãe. Ela acredita muito em mim.” “

“sim, minha família me apoia em tudo de bom que eu faço, e o que é bom dá resultados, é o que eles vêem no grupo ‘Corphus’. Sem a ajuda deles eu não estaria aqui.”

5. Antes de participar do grupo você já havia discutido e ouvido falar sobre estes temas?

A maioria respondeu: *“não”*.

6. Quais são as razões para se continuar com o projeto?

“gosto muito do teatro e de estar bem informada e rodeada de pessoas inteligentes e queridas”.

“a oportunidade de aprender alguma coisa, sobre meu maior sonho, cursar arte cênica”.

“ consigo conversar com as pessoas sem timidez”.

“porque mudou meu modo de pensar e agir”.

“o projeto tem nos feito crescer muito, dá espaço para outros que querem participar e a união é mutua, por isso devemos continuar.”

“ me sinto realizada em podermos nos integrar à comunidade e saber que somos importantes colaboradores, com os menos favorecidos.”

7. Quais sugestões você daria para melhorar o projeto?

“é preciso mais compreensão e união”.

“atuar com mais intensidade junto à comunidade”.

“receber mais apoio da escola.”

“ buscar patrocínios”.

ANEXO 3 – ENTREVISTA FEITA À EQUIPE PEDAGÓGICA DA ESCOLA ONDE É DESENVOLVIDO O PROJETO

1. Descreva o projeto, os objetivos e como o Grupo atua na comunidade/escola.

O principal objetivo do grupo é conhecer as reais situações vividas pela comunidade e divulgá-las de forma crítica e consciente em busca de soluções para os problemas existentes e promover ações solidárias através do diálogo e da cooperação.

Esses trabalhos foram divulgados entre os estudantes da própria escola e entre educadores e estudantes de outras escolas e a comunidade em geral, através de apresentações em locais diversos e campanhas de solidariedade.

A partir da leitura, pesquisas e discussões sobre temas que interferem na vida social, o grupo constrói um texto próprio ou adapta a algum texto já existente, a fim de provocar reflexão e ação sobre os conflitos vividos pela sociedade em geral, gerando um convite para que cada cidadão reconheça o seu papel e a sua importância na sociedade.

*Em 1999, em seu primeiro trabalho, o Grupo abordou o tema "Brasil 500 anos", que buscou levar o espectador à análise e reflexão sobre fatos sociais e políticos ocorridos no país que interferiram no cotidiano do povo com a peça "**Brasil em Julgamento**".*

Em 2000, o Grupo promoveu discussões sobre o tema "eleições" e com a finalidade de refletir sobre o voto consciente, construiu uma comédia que procurou valorizar a importância do voto para cada eleitor. A peça intitulada "O Dia em que Getúlio Voltou" conduz o espectador a um resgate de parte da história que garantiu direitos à cidadania existente até os dias de hoje.

Em 2001, o Grupo apresenta um espetáculo que mostra o conflito psicológico vivido por um adolescente com relação ao seu futuro. O texto "Quem roubou o meu futuro" revela a situação de jovens que acabam deixando seu país em busca de melhores oportunidades no exterior. Nesse ano o grupo passou a ser chamado "CORPHUS".

2. O que motivou os jovens para se mobilizarem para o projeto e formarem o grupo?

O grupo formou-se a partir de atividades de leitura com a intenção de aperfeiçoar a linguagem oral e expressar idéias sobre assuntos polêmicos que influenciam a vida na comunidade.

3. Quais resultados o grupo obteve durante a execução do projeto. Exponha os resultados quantitativos e qualitativos do Projeto.

Os trabalhos apresentados pelo grupo têm ampliando a reflexão e análise de diferentes temas pelo grupo, têm melhorado e estimulado a leitura e a expressão oral de todos os participantes e dos estudantes que assistem ao trabalho ou onde ele é divulgado.

O grupo já fora premiado em 1999, pelo Núcleo Regional de Educação no I Concurso de Teatro, a partir daí participou de diferentes mostras. Participou de Programa na televisão, realizou campanha junto às crianças carentes da comunidade e divulgou mensagens de reflexão sobre a importância do exercício da cidadania.

ANEXO 4 - CRONOGRAMA DE ATUAÇÃO DO GRUPO CORPHUS

PROJETO TEATRO NA ESCOLA

ESPETÁCULO: Brasil em Julgamento

Local: Antigo Fórum

Evento: I Concurso de Teatro das Escolas Estaduais de Cascavel
Setembro de 1999

Público: Comunidade escolar regional e comunidade em geral

ESPETÁCULO: Brasil em Julgamento

Local: Teatro do Lago

Dezembro de 1999.

Público: Comunidade da própria escola: estudantes e educadores

ESPETÁCULO: O dia em que Getúlio voltou

Local: Centro Cultural Gilberto Mayer

Evento: 1ª Mostra de Talentos das Escolas Estaduais

Data: de 12 a 15 de setembro de 2000

Público: Comunidade escolar regional e comunidade em geral

ESPETÁCULO: Quem roubou o meu futuro?

Local: Centro Cultural Gilberto Mayer

Evento: 2ª Mostra de Talentos das Escolas Estaduais.

Data: Maio

Público: Comunidade escolar regional e comunidade em geral

ESPETÁCULO: Quem roubou o meu futuro?

Local: Centro Cultural Gilberto Mayer

Evento: Festival de Teatro de Cascavel

Data: de 21 a 28 de outubro de 2001

Público: Comunidade cascavelense e região.

Outras Atividades Realizadas:

Atividade: Campanha "Faça uma criança sorrir"

Local: Creches da comunidade

Data: 11 de outubro de 2001

Público: crianças em idade pré-escolar

Atividade: Campanha "Não deixem roubar o meu futuro"

Local: Lago Municipal e Calçadão de Cascavel

Data: outubro de 2001

Público: comunidade em geral

Atividade: Oficina de Mímica e Interpretação

Local: Colégio Estadual São Cristóvão, Sala 20.

Período: setembro e outubro de 2001

Público: alunos matriculados na 5ª e 6ª séries do Colégio Estadual São Cristóvão.

Atividades a serem a partir de 30 de outubro:

ESPETÁCULO: “Encontrei o meu futuro!”.

Local: Centro Rexona de Voleibol - Curitiba-PR

Data: 15 de novembro de 2001

Público: atletas, educadores, organizadores e participantes do Projeto Rexona.

